160 Sayfa + POSTER + 39 İNCELEME

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

JEDİ'NİN DÖNÜŞÜ

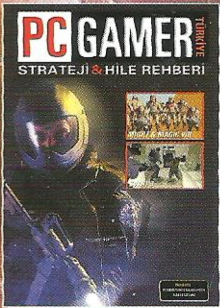
OBI-WAN'A ÇOK ÖZEL İLK BAKIŞ

NEREDE KALDILAR?

- Diablo II
- Max Payne
- Wizardry 8
- Black & White

HEPSİNİN SON DURUMLARI

VE 21 TANE DAHA!



64 SAYFA STRATEJİ REHBERİ EKİ

- Might & Magic VIII
- Swat 3

TAM ÇÖZÜMLER

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 20005 • MAYIS 2000
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 5.99$ (3.600.000 TL)
ISSN 1302-0129



CD-ROM VE STRATEJİ REHBERİ HEDİYELİ

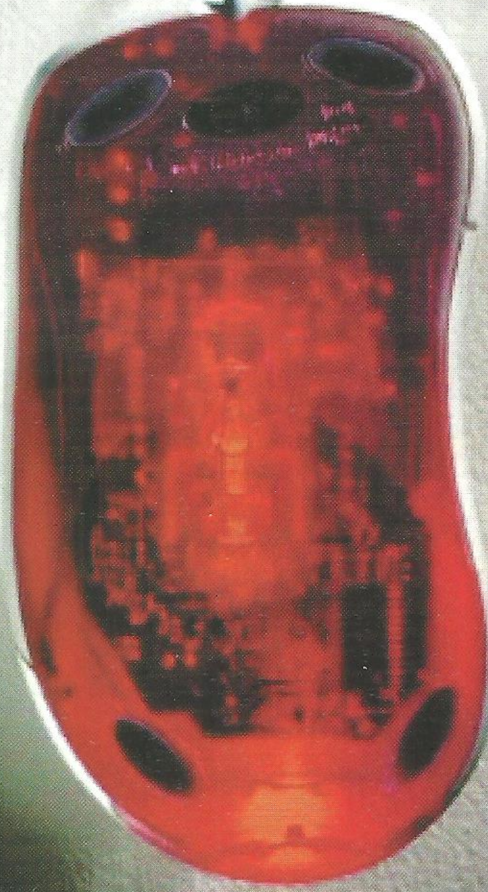
ATHLON + GeFORCE

Gerçekten uyumlular mı? 4 sistemi test ettik.



güzelliğine
diyecek yok...

zekâsına da!



Intellimouse Explorer farklı görünüyor, çünkü gerçekten öyle.
Mesela altında, bugüne kadar tüm mouse'larda görmeye alıştığınız
mouse topu yok. Intellimouse Explorer, optik izleme yeteneğiyle elinizdeki
en küçük bir kıpırdamayı bilgisayarınızda tam da istediğiniz harekete dönüştürüyor.
5 ayrı hareket için programlanabilen düğmesiyle de Internet'te daha rahat
dolaşmanızı ve en sık kullandığınız programlara daha kolay ulaşmanızı sağlıyor.
Yani o, hem güzelliği hem de zekâsıyla harikalar yaratıyor.

Microsoft®
Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya...

www.microsoft.com/turkiye/multimedya/

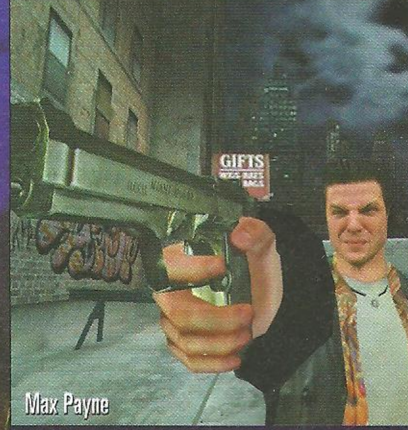
PC GAMER TÜRKİYE

YIL 2 • SAYI 20 • MAYIS 2000

JEDI'NİN DÖNÜŞÜ

Kapak Konusu

42 Tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olan *Dark Forces: Jedi Knight*'ın devamı geliyor! *Star Wars Episode One: Obi-Van*'da Lucas Arts, size kendinizi Darth Maul'u yenen adam yerine koyma şansı tanıyor. O kadar uzun yaşayabilecekmisin genç Jedi?



Max Payne

Nerede Kaldı Bunlar ?

50 *Diablo II* nerede? Neden *Max Payne* bu kadar geç kaldı? *Messiah*'ı görebilecekmiyiz? Gelmeleri neden bu kadar zaman aldı? Bunları araştırdık.

Vurgunlar



17 Tribes II

Online multiplay takım oyunu deliliğini başlatan oyun ikincisi ile geliyor. Aradaki farkları araştırdık.



24 Shogun

Derebeylik zamanında Japonyayı elegeçirip yağmalamak istermisiniz? *Shogun* size bu fırsatı ve çok daha fazlasını veriyor.



28 SimCity 3000 Unlimited

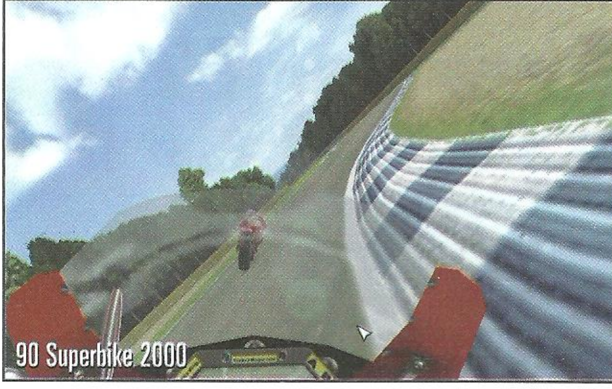
Hepimizin favori şehir simülasyonu güncelleniyor. Özel bir çalışma hazırladık.



22 Comanche Hokum

26 Elder Scrolls: Morrowind

İncelemeler



90 Superbike 2000



88 NFL Blitz 2000

100 Croc 2
78 Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas
76 Diplomacy
84 Formula 1 2000
104 Gromada
114 Hangsim
72 International Soccer 2000
86 Invictus
112 Isabelle
118 Rising Sun
82 Risk II
74 Majesty
70 M&M VIII Day of the Destroyer
80 MindRower
68 NFS Porsche 2000
98 Search For the Golden Dolphin
92 Shadow Watch
102 Silkolene Honda Motocross GP
106 Start Up
94 Swamp Buggy Racing
96 Virtual Pool
110 Y2K: The Game

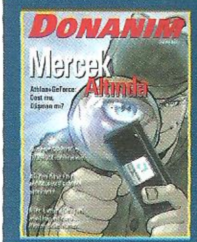
Strateji



Ekimizde bu ay Swat 3 'ün stratejisinin yanında uzun zamandır beklenen *Might & Magic: VIII Day of the Destroyer*'ın tam çözümünü veriyoruz. Belkide tüm dünyada *M&M VIII*'in tam çözümüne sahip olan ilk sizler olacaksınız.

Bunların yanı sıra her ay en çok ilgi gören köşelerimizden biri olan Hile Rehberimiz yine dop dolu. Bazıları hilelerden hoşlanmadıklarını söylüyorlar ama sakın unutmayınki eğer yakalanmazsanız hile yapmış da sayılmazsınız.

Donanım



115 **Teknik editörlerimiz, bu ay AMD Athlon işlemcilerin başta GeForce ekran kartları olmak üzere diğer bileşenlerle gerçekten de söylendiği kadar uyumsuz olup olmadığını araştırıyor. Üç büyük anakart üreticisinin Athlon için özel olarak geliştirdiği anakartları kullanarak yaptığımız testler, bu iddianın gerçek olup olmadığını ortaya koymaya başardı.**

Departmanlar

6 Disk Sayfaları
CD mizin içinde ne var ne yok hepsi bu sayfalarda

32 Görgü Tanığı
Microsoft'un bu yıl piyasaya çıkacak bazı ürünleri hakkında bilgiler Görgü Tanığı sayfalarımızda. Ayrıca Brian Reynolds hakkındaki yeni gelişmeleri de dergimizde bulabileceksiniz.

138 Uzatma Dakikaları
Uzun zamandır beklenen *Rainbow Six: Urban Operations* Cüneyt'in bu ayki konusu.

140 Multiplay
Diablo 2 bir türlü gelmedi ama Mustafa'nın şimdiden multiplay ile ilgili endişeleri var.

141 Başka Dünyalar
Güven yine bavullarını toplayıp *Omikron* alemine transfer olmaya hazırlanıyor. Bu sefer sadece gidiş bileti alıyormuş...

143 Oyun Gezer
Might & Magic VIII'in, iki sürüm öncesi ile tıpatıp benzemesi Ahmet'in canını oldukça sıktı. Ama *Might & Magic IX, Shogo* ve *Blood*'ın *'LithTech'* motorunu kullanacak...

144 Masaüstü Generali
Ümit yapay zeka konusuna fena sarmış durumda. Terliklerini getirecek lazer silahlı köpek robotlardan bahsediyor

146 Mecburi İstikamet
Dı Sims'te aile kurmak isteyince Uğur'un başına neler geldi tahmin edemezsiniz..

148 Ejderhanın İni
Burak bu ay bahar havasında. Evet editörümüz aşık oldu! Kim olduğunu merak ediyormusunuz?

150 Teknik Direktör
Fifa2000'in grafiklerini daha da mükemmelleştirmek istiyorsanız, Cem'in tavsiyelerine mutlaka bir göz atın.

151 Sim Köşesi
Mehmet, futbol simülasyonu ideallerini bir RPG oyunu ile bütünleştirmeyi hedefliyor.

152 Mektuplar
Bu ay çok güzel mektuplar aldık. Bize yazmanızı çok seviyoruz.

160 Gelecek Sayı
Gelecek sayıda *PC Gamer* dünyası neler sunacak? İşte sorunuzun cevabı burada.



Gündemimiz Futbol

Her ay bu köşede oyunlarla ve piyasayla ilgili konular görmeye alışıksınız ama hayatın sadece oyunlardan oluşmadığının da, bizim kadar farkında olduğunuzu biliyoruz. Bu ay sizlere oyunlar dışında farklı bir konudan bahsedeceğiz; futbol. Tabii ki kolaylıkla tahmin edebileceğiniz gibi konumuz, Nisan ayı içinde en çok konuşulan konu olan *Galatasaray*'ın *Leeds United*'a karşı oynadığı o unutulmaz maç.

Herşeyden önce *PC Gamer* olarak şunu söylemek istiyoruz ki; spor sadece eğlence ve dostluk için yapılır. Kim olursa olsun, hangi şartta olursa olsun, biz bir insanın diğerini öldürmesini haklı gösterecek hiçbir bir sebebi kabul edemeyiz. Buradan hayatını kaybeden taraftarların, hangi takımı tuttuklarına bakmadan acısını paylaşıyoruz. Bir spor müsabakasına şiddet karıştırmak, sporun doğasıyla bağdaşamaz.

Burada kimin haklı kimin suçlu olduğunu tartışmıyoruz. İstanbul'a gelmiş olan İngiliz taraftarlar, dünyanın dört bir yanında çıkardıkları olaylarla tanınan holiganlarda olsa yaklaşım yanlıştı. Onlara verilen en güzel cevap yeşil sahada Galatasaray'lı futbolcuların verdikleri cevaptı.

2-2'lik skorla tarihe geçen *Galatasaray*'lı futbolculara tüm *PC Gamer* ekibi olarak Kophenag'da Arsenal ile oynayacakları final maçında başarılıar diliyoruz.

Bu yoğun futbol gündeminin yanı sıra mail'leriniz, mektuplarınız ve telefonlarınızla oyunlardan da uzak kalmadığınızı bizlere ispatladınız. Biz de tabii ki sizleri unutmadık ve bu ay her zamankinden daha da dolu bir *PC Gamer* hazırladık. Şimdi arkanıza yaslanın ve derginizin tadını çıkartın.

PC GAMER-TÜRKİYE

1 yıl SINIRSIZ
ömürboyu ÖZGÜR

kesintisiz iletisim

1 yıl sınırsız internet

Bir yıllık PCGAMER aboneliği ve OBS621

Şimdi ESCORTNET bir yıl sınırsız erişim paketi, bir yıllık PC GAMER TÜRKİYE aboneliği ve OBS621 DAĞ BİSİKLETİ hediyeli



OBS621 DAĞ BİSİKLETİ ÖZELLİKLERİ

İthal 21 vites
26 inch x 1.75 celik jant
26 inch x 1.95 amberyanak fortuna lastik
matara, vites koruyucu, park ayağı, reflektör.

ESCORTnet

sanal dünya'da en realist kesintisiz iletişim

PC GAMER TEL: (0212) 219 19 40 ESCORTNet Tel: (0212) 213 39 00

643.921.344 BYTE DOLUSU OYUN VE UTILITY

BU BİLGİYİ İKİLİ SAYI SİSTEMİNDE GÖRMEYİ TERCİH EDENLER İÇİN BEŞ MİLYON BİT DE DİYEBİLİRİZ

Bu rakam gerçekten de inanılmaz. Bundan bir kaç yıl öncesini düşünürseniz, bir hard-disk için iyi bir büyüklük yaklaşık 40MB kadardı. O dönemin kullanıcıları bu rakamı tatmin edici olarak kabul ederlerdi. Bu rakamı daha iyi gözümüzde canlandırabilmek için şöyle düşünebiliriz; bu ay CD'mizde bulunan *Missile Command* demosu ancak ucu ucuna sığabilir ve geriye herhangi bir işletim sistemini yükleyecek yer kalmaz. Aradan çok da uzun sayılamayacak bir süre geçtikten sonra şu anda derginizin CD'si yarım gigabyte'tan daha büyük bir kapasiteye ulaşmış durumda.

Gerçekten de teknolojinin gelişiminden etkilenmemek elde değil. Ama genede bu hayranlık gösterilerini başka bir zamana bırakmak için çok geçerli bir sebebiniz var; birbirinden güzel toplam dokuz demo! Bu demoların keyfini çıkarmak için yapmanız gereken tek şey CD'inizi takmak ve arayüzümüzün belirmesini beklemek. Eğer CD-ROM sürücünüzün auto-run'ı kapalıysa o zaman CD'nin içeriğine bakın ve startdisk.exe dosyasını çalıştırın. İyi eğlenceler.

İÇİNDEKİLER

DOSYA ADI	DIRECTORY	INSTALL	SAYFA
Theocracy	\theocracy	theocrac.exe	7
NFS: Porsche Unleashed	\nfspu	Setup.exe	8
Shadow Watch	\ShadowWatch	Setup.exe	7
Pro Pinball: Fantastic Journey	\FantasticJourney	Fjdemo.exe	7
Superbike 2000	\Superbike2000	Setup.exe	8
Shogun: Total War	\Shogun	Setup.exe	8
Tomb Raider III: The Lost Artifact	\TombRaider	tr_tlademo.exe	8
Missile Command	\MissileCommand	MissileComDemo.exe	8
Bettle Cup Crazy	\bcc	bccdemo.exe	7
Single-Player Showdown	\Addons\Showdown\	–	10
Patch'ler	\Patches\	–	138
Anti-Virüs	\util\araclar\	–	–
DirectX 7.0	\Diresctx	DX70ENG.EXE	–

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

UTILITY
Bilgisayarınızın pek çok farklı ihtiyacını karşılayacak en gerekli programlar.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz?

ANTİ-VİRÜS
Özellikle Internet ile uğraşıyorsanız hiç farkında bile olmadan bilgisayarınız virüslerle dolabilir. Bunları tepit edecek ve temizleyecek ödüllü anti-virüs programları burada.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

PC GAMER CD
Demolar | Add-On'lar | Veritabanı | Çıkış
Araçlar | Utility | Anti-Virüs
Theocracy
Aztek uygarlığının geleceği size bağlı. Real-Time Strateji yeteneklerinizi gösterin ve İspanyollar'a karşı koyun.
DİĞER DEMOLAR



THEOCRACY

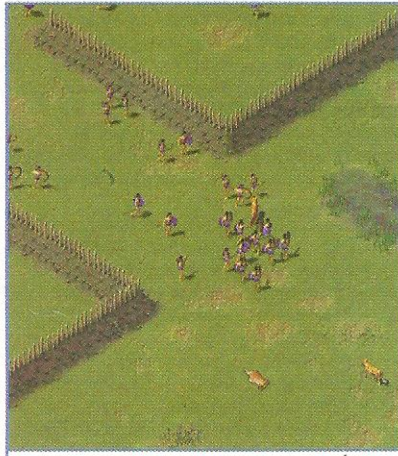


- **YÜKLEME:** \theocracy\theocrac.exe
- **TEKNİK DESTEK:** www.theocracy.com
- **TÜRÜ:** Real-time strateji
- **ÜRETİCİ:** Ubi Soft
- **GEREKENLER:** Pentium 200, 64MB RAM, DirectX 6.2

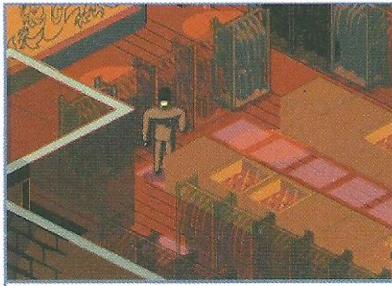
Theocracy, Aztek kabilelerini kontrol ettiğiniz bir real-time strateji oyunu. Kontrol ettiğiniz Aztek kabilesini başarıyla yöneterek, onu güçlü bir imparatorluk haline getirmelisiniz. Belki de tüm bunlardan daha önemlisi İspanyollar'ın istilasını durdurarak tarihi değiştirmeniz gerekiyor.

Tabii ki bu sona başarıyla ulaşmak için yapmanız gereken başka şeyler de var; kendi bölgeniz ve komşu eyaletlerle ticaret yolları kourmak, onlarla, sağlıklı diplomatik ilişkiler kurmak, yeni bölgeleri fethetmek ve ekonominizi, dolayısıyla da imparatorluğunuzu geliştirmek. 400 yıllık tarihi değiştirmek için elinizde bir yüzyıl var. Bunu iyi kullanın, çünkü zamanınız daralıyor.

Bu demoda yapabilecekleriniz sınırlı ama sizin bu çok başarılı oyun hakkında bir fikir verecektir.



Savaş ekranında hem düşmanlarınız, hem de eğitimli jaguarlara karşı savaşmak zorunda kalacaksınız.



Arkaplanlar elle çizilmiş ve karakterler onların arasında uyumla dolaşıyorlar.

SHADOW WATCH

- **YÜKLEME:** \ShadowWatch\Setup.exe
- **TEKNİK DESTEK:** 001-(919)-460-9778
- **TÜRÜ:** Turn Based Strateji
- **ÜRETİCİ:** Red Storm
- **GEREKENLER:** Pentium 133, 32MB RAM, DirectX 7.0

Shadow Watch özellikle *X-Com* meraklılarının ilgisini çekecek bir oyun. Her ne kadar oyunda hiç uzaylı olmasa da, turn bazlı stratejik oyun tarzı ve izometrik bakış açısı oldukça benzer. Kendine has tarzıyla dikkan çeken grafikler doğrudan çizgi romandan alınmış. Karakterler haritada o kadar düzgün ilerliyorki, adeta her bir kare pastel boyayla çizilmiş.

Oyunda üç harita, tek kişilik ve multiplayer olmak üzere iki oyun tarzını oynayabiliyorsunuz. Her bir tek kişilik görev farklı stratejiler kullanmanız gereken görev tipleri sunuyor (saldırı, baskın, hırsızlık ve koruma). Campaign'de, büyük uluslararası bir firmanın bir güvenlik şefinin rolüne büründüğünüz kısa bir öykü bulunuyor. Yeraltı dünyasının karanlık ve iki yüzlü karakterleriyle konuşup, edindiğiniz bilgiler doğrultusunda görevlerinizde ilerliyorsunuz.

Demoda sadece Lily ve Bear seçilebiliyor ama bu ikili görevi tamalamak için yeterli. Lily'nin yakın dövüş becerisi ve susturuculu silahı düşmalarınıza yetecektir. Bear'in gücü ise size tüm kapalı kapıları açmaya yeter.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

- **YÜKLEME:** \FantasticJourney\Fjdemo.exe
- **TEKNİK DESTEK:** www.empire-us.com
- **TÜRÜ:** Tilt
- **ÜRETİCİ:** Empire Interactive
- **GEREKENLER:** Pentium 90, 16MB RAM, DirectX 7.0

Eğer tilt oyunlarını sevirsanız ve henüz Pro Pinball seirisi ile tanışmadıysanız, sizi bu çok başarılı tilt simülasyonu dünyasına sokmamıza izin verin. Eğer bu seriyi önceden biliyorsanız muhtemelen bu satırları okumak yerine çoktan demoyu yüklemişinizdir bile.

Bu oyunu yapan insanların çok hoş bir hobisi var; tilt masaları toplamak. Bu yüzden de oyundaki gerçek fiziksel kurallara çok sadık kalıyorlar. Fantastic Journey bu ekibin dördüncü tilt simülasyonu ve geçmişteki başarılarıyla karşılaştırınca, şimdiye kadar olan en başarılı çalışmaları. Oyunun dünyamızın biricik uydusu olan ayı yok etmeye çalışan kötü bir adamı konu alıyor. Bundan sonrası artık size ve Profesör Steam'e kalmış. Dört yeşil kristali toplayıp, kötü adamın mekanına giderek ayı kurtarmalısınız. Bunu yapmak için parlak beyaz okları vurmanız gerekiyor.



Önceki tilt oyunlardan farklı olduğu bir nokta da masanın en üstündeki renkli LCD ekran.

BEETLE CUP CRAZY

- **YÜKLEME:** \bcc\bccdemo.exe
- **TEKNİK DESTEK:** www.beetlecrazycup.com
- **TÜRÜ:** Yarış
- **ÜRETİCİ:** Infogrames
- **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB, DirectX 7.0

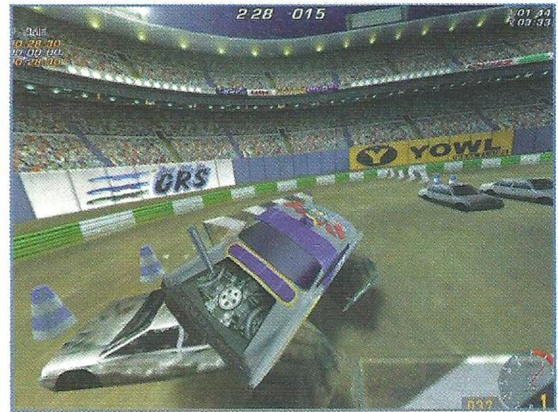
Sevimli Vosvos'unuzla yarışacağınız bir oyun için hazır mısınız? Tam 50 tane, ayrıntılı detaylara sahip araç, kullanmanız için sizleri bekliyor. Tam sürüm oyunda yer alan yarış tiplerinden sadece iki tanesini oynayabiliyorsunuz. Ama geri kalan üç yarış türü sadece izlenebiliyor. Fakat bu tam sürüm oyunu oynarken sizi nelerin beklediğini görmek için yeterli.

Özellikle süper arabalar kullandığınız, heyecanlı yarış oyunlarıyla karşılaştırdığınızda *Beetle Cup Crazy*, farklı bir kotegoride ele alınması gerekliliğini açıkça ortaya koyuyor.

Need For Speed tarzı yarış oyunlarının aksine bu oyunda kazanma hırsına bürünmek yerine, zorlu pistleri zamanında bitirmek için ter dökeceksiniz.

Oyundaki grafikler ve ses efektleri oldukça başarılı ve sizi havaya sokmakta zorlanmıyor.

Bize sorarsanız bu tip yarış oyunlarının daha da çoğalması gerekli.



Arabaları ezerek yolunuza devam etmek ve pisti zamanında bitirmek için 2 dakikanız kaldı

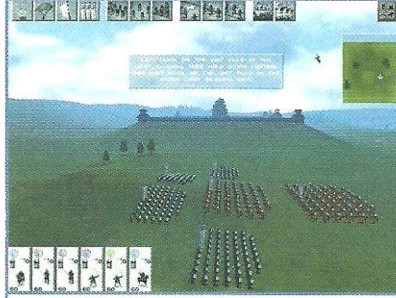
MISSILE COMMAND

- YÜKLEME: \MissileCommand\MissleComDemo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.hasbro interactive.com
- TÜRÜ: Arcade
- ÜRETİCİ: Hasbro
- GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, DirectX7.0

Kesinlikle herhangi bir açıklamaya gerek yok. Arcade oyunların babası yepyeni bir görünümle geri döndü, üstelik Classic ve Ultimate adlı iki oyun türüyle. Mouse'u ve A – D tuşlarını kullanarak şehirlerinizi ve cephaneliklerinizi korumaya çalışmalısınız.



Classic mod, orijinal oyun kadar eğlenceli ama yaklaşık 16 milyon kez daha renkli.



Dilediğiniz büyüklükte bir bölüğü, savaşta istediğiniz fakh düzenlemeler ile kullanabiliyorsunuz.

SHOGUN: TOTAL WAR

- YÜKLEME: \Shogun\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: www.totalwar.com
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ: Electronic Arts
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM

Shogun takımı yepyeni RTS oyunlarını çok güçlü bir gerçekçilikle donatmış. Savaşçı tipleri, saldırı metodları, mimarisi ve topografi sizi o dönemin havasına sokuyor. İnanılmaz bir şekilde oyunun motoru, aynı anda binlerce birimin hesaplamalarını yapabilecek şekilde hazırlanmış. Demodaki eğitim görevlerinin tadını çıkartın.

TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

- YÜKLEME: \TombRaider\tr_tlademo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.tombraider.com
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ: Eidos
- GEREKENLER: Pentium 133, 16MB RAM, DirectX 7.0

Bunun biraz kafa karıştırıcı olduğunu biliyorum. Hepimiz *The Last Revelation*'ın son *Lara Croft* macerası olduğunu sanıyorduk. Aslında öyleydi. *The Lost Artifact, Tomb Raider III* için hazırlanmış oldukça başarılı görünen bir ek görev paketi. Münede sadece ok tuşlarını kullanırsanız aradığınız seçeneklere ulaşabilirsiniz.



Bu şeytani kuştan ne pahasına olursa olsun uzak durun.



Öznel bakış açısı sadece midesi güçlü olanlar için tavsiye edilir.

SUPERBIKE 2000

- YÜKLEME: \Superbike2000\setup.exe
- TEKNİK DESTEK: www.easportssuperbike.com
- TÜRÜ: Yarış
- ÜRETİCİ: EA Sports
- GEREKENLER: Pentium 233, 32MB RAM, DirectX 7.0

EA Sports bu oyunla gerçektende kendisini aştı. Oyundaki fizik gerçekçilik çok başarılı. Bu demoda, tamamını oynayabileceğiniz bir bütün pist yer alıyor. Fakat oyuna dalmadan önce Options ekranına bir göz atın. Zorluk seviyesini ayarlamak isteyebilirsiniz. Ayrıca kontrol tuşlarınıda gözden geçirip kendinize göre ayarlayın. Öznel bakış açısı modunda oyun tam anlamıyla inanılmaz.

NFS: PORSCHE UNLEASHED

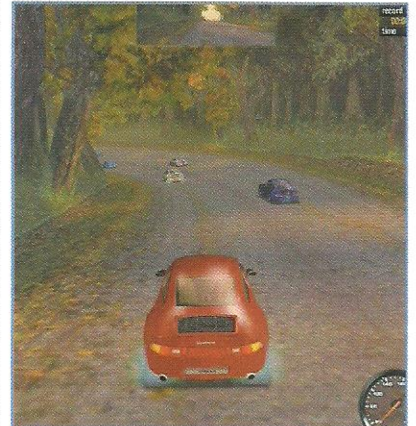
- YÜKLEME: \Links2000\LinksLS2000.exe
- TEKNİK DESTEK: www.microsoft.com/games/
- TÜRÜ: Spor
- ÜRETİCİ: Microsoft
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 7

Test Drive serisi bu kez sizi alıp İngiltere'de çok keyifli bir gezi yaptırmaya götürüyor. Bu etkileyici demoda Viper GTS'nize atlayıp sisler şehri Londra'nın sokaklarıda trafiğine kapılacaksınız. Eğer çevrenize biraz dikkatle bakarsanız, genellikle sadece taksicilerin bildiği kestirme ve trafiksiz alternatif yolları da keşfedebilirsiniz.

Bu alternatif yollar arasında seçim yaparken çok dikkatli olmalısınız çünkü bazı kestirmelere girdiğinize pişman olabilme riskiniz var. Bazı yollar daha kısa olmasına rağmen keskin virajlar ya da dar geçişler yüzünden epey başınız ağrıyabilir. Bunun yanı sıra dikkat etmeniz gereken diğer bir konu da; rakiplerinizin hangi yolu tercih ettikleri. Bir yol ayrımına geldiğinizde mantıklı olarak daha kısa ve kolay olan yolu tercih edeceksinizdir ama diğer rakiplerin hepsi de aynı yola girerse ne olur? Tabii ki kalabalık bir trafik ve yüksek kaza riski. Aslında kendi adıma arabamla rakiplerimi geçmeyi sevdiğim kadar, yanlışlıkla oluşan bir çarpışma sırasında inanılmaz pahalı Porsche'umu havada uçarken seyretmekten de sadistçe bir zevk aldığımı itiraf etmeliyim.

İzleyeceğiniz yol, tur atmanızı gerektirecek bir tarzda değil ama A noktasında B noktasına varmanız gerekiyor. Kontrol tuşları çoğunuzun alıştığı gibi, sadece parmaklarınızı ok tuşlarının üzerine koyun ve arabanızı yönetin. Space tuşu ile acil durumlarda ve keskin virajlarda avantaj sağlayabilrisiniz. C tuşu ise kamera açısını değiştiriyor.

Bu arada polislere dikkat edin. Eğer yakalanırsanız sadece ceza yemiş olmayacaksınız, ayrıca rakiplerinize karşı korumaya çalıştığınız o çok değerli zamanınızdan da kaybedeceksiniz. Kestirmelerle kendinize avantaj sağlamaya bakın. Ayrıca yol boyunca karşılaşacağınız pek çok engel de sizi zorlayacak.



Need For Speed her yeni oyunda grafikleri daha da güzelleştiriyor.

HALF-LIFE SINGLE-PLAYER SHOWDOWN

- **YÜKLEME:** \addons\showdown\
- **TEKNİK DESTEK:** Burada tek başınasınız!
- **TÜRÜ:** Half-Life görevleri
- **ÜRETİCİ:** Değişiyor
- **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 7.0

Daha şimdiden bir efsane olan shooter; *Half-Life*'ın en iyi on tek kişilik add-on'ları listemize hoşgeldiniz. Kazananalar, yüzlerce add-on arasından, ortam, mimari, strateji, düşman yerleşimi ve hepsinden önemlisi eğlence faktörleri göz önünde bulundurularak seçildi. Artık tek yapmanız gereken install etmeye başlamak, hemde hemen!

10 Harita Adı: Chronicles — Episode 1
Yapan: RadioActive Software
Çıkış Tarihi: 12/29/99
Web Sitesi: *www.radioactivesoftware.com/*
Dosya Büyüklüğü: 9.06MB



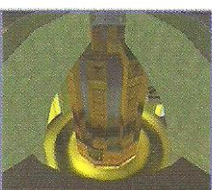
Bu harita, *Half-Life*'tan bir sahneyi kullarak daha önceden kimsenin girmemiş olduğu yeni bir bölgeye doğru yayılıyor. Oynanış hızlı ve şiddetli; yepyeni silahlar ve sonunda heyecanlı bir raylı araba kovalamacası var.

9 Harita Adı: Freeman's Revenge
Yapan: Dave Waters
Çıkış Tarihi: 2/27/99
Web Sitesi: *www.planethalflife.com/3dconstruction*
Dosya Büyüklüğü: 2.45MB



Freeman's Revenge'de kendinizi bir askeri üstte kapana kısılmış ve bir çıkış ararken bulacaksınız. Bu haritanın düşman yerleşimleri ve süper tasarımı, yüzlerce harita arasında başlarda yer almasını sağlıyor.

8 Harita Adı: Deliverance
Yapan: Kevin Lockitt
Çıkış Tarihi: 2/9/00
Web Sitesi: *www.planethalflife.com/deliverance*
Dosya Büyüklüğü: 6.73MB



Bu görevde, bilim adamalarını askerlerin elinden kurtarmak için yola koyulacaksınız. Black Mesa'da açılan yeni kapılar sizin için çok heyecanlı bir aksiyonun ilk işaretleri olacak.

7 Harita Adı: Two Smoking Barrels
Yapan: Martin Stephenson
Çıkış Tarihi: 3/30/99
Web Sitesi: yok
Dosya Büyüklüğü: 2.96MB



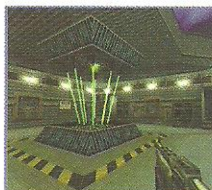
Yanlış çalışan ve yok edilmesi gereken bir teleport aracının yol açtığı uzaylı istilasından dünyayı kurtarın! Bu etkileyici harita, mümkün olduğu kadar az bulmacayla ama maksimum düşmanla uğraşmanız için tasarlanmış.

6 Harita Adı: Gut Reaction
Yapan: Tim Johnston
Çıkış Tarihi: 11/16/99
Web Sitesi: *www.digwig.com*
Dosya Büyüklüğü: 5.01MB



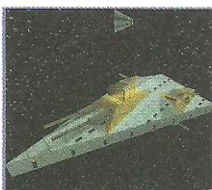
"Bir görevim olsun, ben onu yerine getireyim" diyerek ortalıkta dolaşan oyuncuların en sevecekleri haritalardan biri *Gut Reaction* olacaktır. Lambda Complex'teki nükleer reaktörün güç kaynağını kesmek için bu zor level'ı tamamlamanız gerekiyor.

5 Harita Adı: Mission of Mercy
Yapan: Dave Waters
Çıkış Tarihi: 9/20/99
Web Sitesi: *www.planethalflife.com/3dconstruction*
Dosya Büyüklüğü: 3.53MB



Mission of Mercy'nin zorlu askeri kuvvetleriyle tanışmaya hazırlanın. Bu bölümde kötü G-man'in Xen'i yoketme planları var. Gezegenlerini kurtarmak için uzaylıların tek güvencesi sizsiniz, bu yüzden vakit kaybetmeden işinizin başına geçin.

4 Harita Adı: The Xeno Project 2
Yapan: Mr. White
Çıkış Tarihi: 11/10/99
Web Sitesi: *www.planetquake.com/lm*
Dosya Büyüklüğü: 5.7MB



Dünyayı kurtarma görevinizin ilk hayati basamağı tutsak bulunduğunuz bir uzay gemisinden kurtulabilmek! Etrafta çok sayıda düşman olması ölümün sürekli peşinizde dolaşmasını sağlıyor ve bu da *The Xeno Project 2*'yi en zor haritalardan biri haline getiriyor.

3 Harita Adı: *PC Gamer* Presents: USS Darkstar
Yapan: Neil Manke
Çıkış Tarihi: 6/14/99
Web Sitesi: *www.planethalflife.com/manke*
Dosya Büyüklüğü: 10.6MB



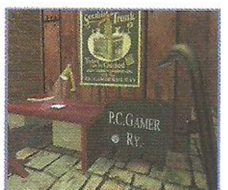
PC Gamer'ın ilk *Half-Life* yapımında uzaylıların araştırma yaptıkları birimde işler ters gittiği bir sırada USS Darkstar'a adım atıyorsunuz. Oynanabilirlik ve olağanüstü mimari tasarımıyla Darkstar, başarılı bir tek kişilik oyun tecrübesi yaşatıyor.

2 Harita Adı: ETC
Yapan: Dave Johnston
Çıkış Tarihi: 3/8/99
Web Sitesi: *www.3dgaming.com*
Dosya Büyüklüğü: 5.31MB

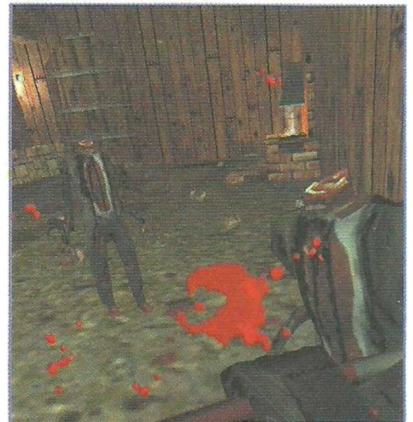


ETC, bir single-player haritanın verebileceği maksimum aksiyon ve entrikayı sizlere sunuyor. Bu haritadaki göreviniz Deprem Test Merkezi'nden kaçıp kurtalmak. Dikkatli olun ve molozların altında kalmayın.

1 Harita Adı: *PC Gamer* Presents: They Hunger
Yapan: Neil Manke
Çıkış Tarihi: 11/29/99
Web Sitesi: *www.planethalflife.com/manke*
Dosya Büyüklüğü: 15.8MB



They Hunger, korkunç bulmacaların, görkemli mimari tasarımların, ve yeni düşman modellerinin çok dengeli bir karışımından oluşuyor. Bu add-on *Half-Life*'ı korku türünde bir üst düzeye taşıyor. Tüm bu özellikleri sayesinde Single-Player Showdown'da bir numara olmayı kesinlikle hakediyor.



En üst düzeyde gerilim için *They Hunger*, gece, yalnız başınızayken karanlıkta oynanmalı.

Fantasia'dan 500 Sony PlayStation!



Herhangi 3 Süper Fantasia veya Fantasia kapağını "Sony PlayStation Kampanyası, PK. 110, 81020 Acıbadem-İstanbul" adresine gönder, çekilişe katıl, Sony PlayStation kazan!

SÜPER Fantasia





3 kapak gönder, kazan!



Çok kapak, çok şans!

Birinci kampanya Şöllmer Dondurma San. A.Ş. tarafından MPİ'nin 14.02.2000 tarih ve B.02.I. MPİ.0.13.00.02/273-1349 no.lu izni ile düzenlenmiştir. 01.04.2000-15.06.2000 tarihleri arasında Süper Fantasia veya Fantasia kapaklarından 3 tanesini taahhütlü posta ile gönderen herkes çekilişe katılmaya hak kazanır. Başvuruların en geç 25.06.2000 tarihinde "PlayStation Kampanyası, PK.110, 81020 Acıbadem/İstanbul" adresinde olacak şekilde yollanması gerekmektedir. Çekiliş sonunda 250 kişi Sony PlayStation kazanacaktır. 30.06.2000 tarihinde saat 11.00'de "4P Pazarlama Hizmetleri, Soyak Sitesi 9. Blok D:162 Göztepe/İstanbul" adresinde yapılacak olan çekilişte kazanan talihliler 07.07.2000 tarihinde Star gazetesinde ilan edilecektir. KDV hariç diğer vergi, yasal yükümlülük ve masraflar talihliye aittir. 18 yaşından küçükler çekilişe katılamazlar. İlan tarihinden itibaren 15 gün içinde asiller ve bunu takip eden 15 gün içinde ise yedek talihlilerin başvurmaları gerekmektedir. Çekilişe katılan herkes bu şartları kabul etmiş sayılır. İkinci kampanya Şöllmer Dondurma San. A.Ş. tarafından MPİ'nin 14.02.2000 tarih ve B.02.I. MPİ.0.13.00.02/275-1351 no.lu izni ile düzenlenmiştir. 01.07.2000-15.09.2000 tarihleri arasında Süper Fantasia veya Fantasia kapaklarından 3 tanesini taahhütlü posta ile gönderen herkes çekilişe katılmaya hak kazanır. Başvuruların en geç 24.09.2000 tarihinde "PlayStation Kampanyası, PK.110, 81020 Acıbadem/İstanbul" adresinde olacak şekilde yollanması gerekmektedir. Çekiliş sonunda 250 kişi Sony PlayStation kazanacaktır. 29.09.2000 tarihinde saat 11.00'de "4P Pazarlama Hizmetleri, Soyak Sitesi 9. Blok D:162 Göztepe/İstanbul" adresinde yapılacak olan çekilişte kazanan talihliler 06.10.2000 tarihinde Star gazetesinde ilan edilecektir. KDV hariç diğer vergi, yasal yükümlülük ve masraflar talihliye aittir. 18 yaşından küçükler çekilişe katılamazlar. İlan tarihinden itibaren 15 gün içinde asiller ve bunu takip eden 15 gün içinde ise yedek talihlilerin başvurmaları gerekmektedir. Çekilişe katılan herkes bu şartları kabul etmiş sayılır.

EKOL

FULL MOTION VIDEO 1.9

- **FİRMA:** Slipstream Systems Limited
- **URL:** www.f-m-v.com
- **DOSYA ADI:** fmvdr199.zip

Full Motion Video tüm görüntü formalarını destekleyen bir multimedya uygulama programı. Açtığınız herhangi bir görüntü dosyasının ses, hizalama, gösterme hızı ve büyüklük gibi ayarlarını yaptıktan sonra bu ayarları kaydetme şansınız bulunuyor. Ayrıca bu program sayesinde mov (QuickTime) formatındaki görüntü dosyalarınıza çeşitli efektler eklemeniz ve mov'dan bmp. resim formatına ayrıştırma yapmanız mümkün. Ayrıca avi'den mpeg formatına sıkıştırma da yapabiliyorsunuz.

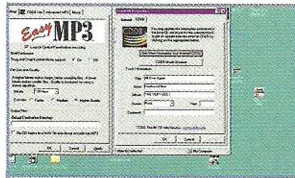


FMV ile PC'de film keyfi.

EASY MP3

- **FİRMA:** Proteron, LLC
- **URL:** www.proteron.com/easymp3
- **DOSYA ADI:** easymp3.exe

Easy MP3 Audio-CD'de bulunan parçaları ya da wav formatındaki dosyalarınızı MP3 formatına çevirebilen bir yazılım. Bu dönüştürme işlemi oldukça basite indirgenmiş. Yeni bir Audio-CD taktığınız zaman eğer Internet'e bağlıysanız CDDB çalışarak CD içinde bulunan şarkıların isimleri, sanatçı ve müzik türü otomatik olarak işlenebiliyor. İstediğiniz parçayı MP3 çevirmek için yapmanız gereken tek şey tutup masaüstüne sürüklemek ya da parça üstünde sağ klik yaptıktan sonra encode seçeneğini tıklamak.

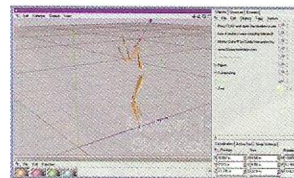


EasyMP3 ile herşey çok kolay.

CINEMA 4D XL DEMO

- **FİRMA:** Maxon Computer GmbH
- **URL:** www.maxon.com
- **DOSYA ADI:** c4dxl6_demo_win_us.zip

Cinema 4D XL, profesyonel amaçlı kullanabileceğiniz bir 3D modelleme programı. Eğer daha önce benzeri bir programla çalışmışsanız bu yazılıma alışmanız fazla zamanınızı almayacaktır. Fakat bu konuya biraz yabancıysanız işinizin biraz zor olduğunu belirtelim. Programın bu demo versiyonu tam sürümünün tüm özeliklerine sahip ancak save ve export işlemlerini kullanamıyorsunuz. Bu yazılım sayesinde kendi 3D animasyonlarınızı hazırlamanız, kendi modellerinizi yaratmanız mümkün.



Sadece hayal edin ve yaratın.

AI PICTURE EXPLORER 3.2.6

- **FİRMA:** Applied Insights
- **URL:** http://members.aol.com/aipict/index.html
- **DOSYA ADI:** aipicx32.zip

AI Picture Explorer browser tabanlı çalışan başarılı bir resim gösterme yazılımı. Hemen hemen tüm resim formatlarını destekleyen bu program sayesinde resimler üzerinde bazı ufak oynamalar, değişiklikler ve gamma, parlaklık ve renk gibi ayarlar yapmanız mümkün. Ayrıca bu yazılım sayesine slayt şov ve wallpaper'lar hazırlayabiliyorsunuz. Browser penceresinde resim dosyalarınızı thumbnail olarak da görebiliyorsunuz. Ayrıca bu programın CD player özelliği de bulunuyor.

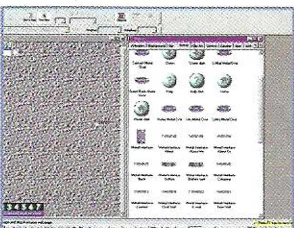


Tüm resim formatlarını açabilirsiniz.

COOLPAGE 2.1

- **FİRMA:** Shelby Moore III
- **URL:** www.3dize.com/cpg.html
- **DOSYA ADI:** cpg21.exe

CoolPage oldukça basit bir arayüze sahip ve çok kullanışlı bir WEB editörü. Kendi HTML kodlarınızı yazabildiğiniz gibi sürükle ve bırak rahatlığında WEB sayfalarınızı hazırlamanız mümkün. Bunun yanı sıra programı ilk çalıştırdığınızda bilgisayarınızda bulunan tüm resim dosyalarının bir dökümünü hazırlayarak bunları arşive ekliyor ve sayfalarınızda kolayca kullanmanızı sağlıyor. Ayrıca sadece bir tuş sayesinde sayfalarınızı yayınlama imkanınız da bulunuyor.



WEB sayfalarınızı hazırlayın.

NETVAMPIRE 3.3

- **FİRMA:** Afreet Software Inc.
- **URL:** www.netvampire.com
- **DOSYA ADI:** NetVampire.exe

NetVampire, kolay bir kullanıma sahip oldukça başarılı bir download yönetim programı. Bu program sayesinde Internet üzerinden bir dosya download ederken bağlantının kopmasından veya link'in düşmesinden korkmanıza gerek yok. Çünkü NetVampire yarım kalan download'larınızı daha sonra tamamlama imkanını size sunuyor. İsterseniz program download işlemi sona erdikten sonra, sizi Internet kopartıp daha sonra da sisteminizi kapatabiliyor.

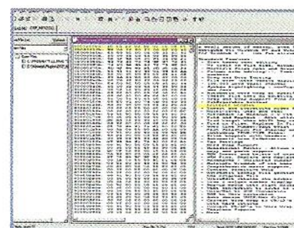


Bırakın NetVampire halletsin.

ULTRAEDIT 32

- **FİRMA:** IDM Computer Solutions Inc.
- **URL:** www.ultraedit.com
- **DOSYA ADI:** uedit32.zip

UltraEdit Windows'un NOTEPAD yazılımının yerini alabilecek birçok özelliğe sahip oldukça başarılı bir editör. Bu programın hoş bir özelliği çok büyük dosyaları bile az RAM kullanımı ile açabilmesi. Ayrıca 100.000 kelimelik bir yazım klavuzu bulunuyor ve bu sayede etkili bir yazım denetimi sunuyor. Kullanışlı ara yüzü sayesinde birden fazla dosya ile çalışırken bir karışıklık meydana gelmiyor ve bu dosyalar arasında geçişler kolay bir şekilde yapılabiliyor.



Başarılı bir editör.

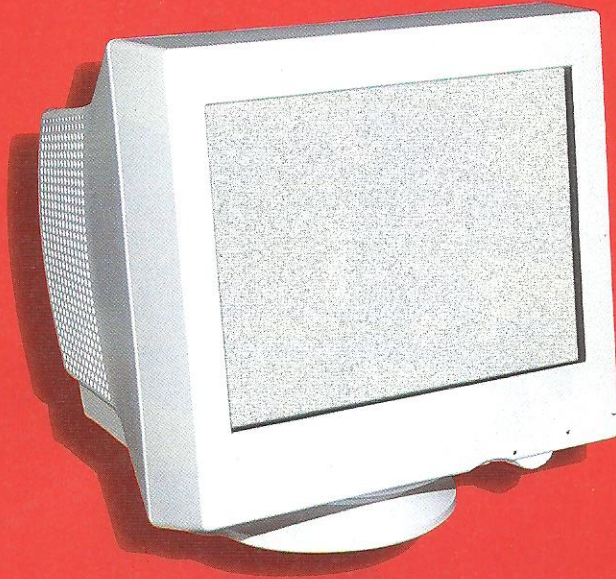
DIRECTORY SNOOP 3.1

- **FİRMA:** Briggs Softworks
- **URL:** www.briggsoft.com
- **DOSYA ADI:** dirsnp.zip

Directory Snoop harddisk sürücünüzün dosya yapısını gösterebilen bir utility. Sıkıştırılmamış tüm FAT12, FAT16 veya FAT32 çalışabilen program silinmiş olan dosyaları kurtarabiliyor. Ancak bunun için silinen bu dosyanın yer aldığı küme üstüne başka bir dosya yazılmamış olmalı. Dosya ismine, boyuta ve kümeye göre arama yapabiliyorsunuz. Program başta karışık gibi gelebilir, ancak oldukça kapsamlı bir yardım dosyası bulunduğunu belirtelim.



Sildiğiniz dosyaları kurtarın.



MAKSİMUMPC.COM
ÇOK YAKINDA
HİZMETİNİZDE

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

TONIC TROUBLE™

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

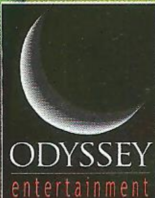
~~30~~ DEĞİL!

ORİJİNAL SADECE

11,99 $

KDV DAHİL

(6.800.000TL)



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85



Beyninize dayanmış bir namlu hayatınızı bir anda değiştirebilir...

Tribes 2

Tribes iyi işlenmemiş bir elmas gibiydi; devamı ise göz kamaştıracak kadar parlak.

Bu girişi diplomatik bir şekilde yapmanın hiçbir yolu yok, bu yüzden denemeyeceğim bile: *Starsiege Tribes* kötü, çok kötü bir şey. Ve pek yakında çok daha kötüsü meydana çıkacak. Belki de biraz ön yargılıyım. *Quake* ve *Unreal* toplumsal bilince bir sigara izmariti kadar yerleşti; bunu kimse inkar edemez. Ama *Tribes 2* piyasaya adeta bir cehennem zebanisi gibi dalacak görünüyor. Daha oyunun demosu bile çıkmadan, çok sağlam *Tribes 2* web sayfaları ve araç siteleri (dokular, modlar ve orijinal evrende geçen kurgular) hazır durumda!

Tabii ki fanatik oyuncular aynı şeyi orijinal *Tribes* için de yapmıştı. *Tribes* çılgınlığı çok daha büyüdü; çatışmalar için MP3 formatında şarkılar beslendi. Şaka yapmıyorum! Takım esaslı taktiksel aksiyon türünün sosyal dinamiği tıpkı sinir sistemini doğrudan uyaran bir ilaç gibi oyuncu kitlesini derinden etkiledi. *Tribes 2* daha fazla oyuncunun online olmasını sağlayarak taraflar arasındaki rekabeti hiç olmadığı kadar genişletiyor.

Peki *Tribes* ve *Tribes 2* arasındaki en önemli değişiklikler neler? *Tribes 2* yazılım mühendisi Mark Frohnmayer'a göre: "Her şeyi baştan yazdık. Herhalde en büyük değişiklik budur. Oyunun tamamıyla yenilendiğini söyleyebilirim. Sadece OpenGL sürücülerini destekleyen yepyeni bir grafik motorumuz var. Çevre grafikleri içerdiği ayrıntı miktarıyla zaten kendini yeteri kadar anlatıyor."



Patlama ve silahların kustuğu ateş gibi efektler baştan aşağı yenilenmiş.

Frohnmayer bu kelimeleri söylerken *Tribes 2*'nin olağanüstü görev editörüyle bir savaş meydanını oluşturan dağınık düzendeki tepelerin arasına bir ob-

S.i.B

TÜRÜ: Online Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Dynamix
YAYINCI: Sierra
001 (800) 757-7707, *www.sierra.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %70
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz

KISACA: Tribes gerçekten takım esaslı online aksiyon türüne öncülük etti. Devamı hala temelde bir first-person shooter ama yok edici silahların ağırlıkta olmadığı bir oyun. Bölümler oldukça geniş tasarlanmış; yine üslere saldırıyor ve üsleri savunuyorsunuz. Başarının anahtarı jet takımlarınızda saklı; haritadaki uzun mesafeleri onların sayesinde kısaltabilirsiniz veya çevredeki araçlardan birine otostop da çekebilirsiniz.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Dynamix, bu daha özellikli devam oyununa odaklanabilmek için orijinal oyunun add-on paketleriyle oyuncuyu oyaladı. Ayrıca, hayran kitlesinin yenilikçi fikirleri sayesinde Tribes daha yaygın bir hale geldi. Yeni grafik motorunun ve sağlam oynanabilirliğinin yanı sıra, oyuncu desteği ve 'net oynanışındaki gelişmelerle Tribes 2 online aksiyon piyasasında fırtına gibi esecek.


Bu fütüristik çete savaşının arka planını oluşturan hikaye bu sefer daha kapsamlı olacak. Taraflara kimlik kazandırmak adına grafiksel anlamda çok daha farklı modeller hazırlanıyor.

KENDİ KENDİNİZE OYNAYIN

Orijinal *Tribes*'ı oynarken tecrübesiz (yani "NewBlood" rütbesine sahip) bir oyuncu olmak gerçekten çekilmez bir durumdu; diğer türevleriyle karşılaştırınca, öğrenme süreci çok kasıcıydı ve insan ister istemez gerçek bir oyuna katılmadan önce bir kez daha düşünüyordu. Takım kontrolüne adanmış sağlam bir arayüz sayesinde çaylakların taktiksel düşünce anlamında uzun süreli pratikler yapmalarına gerek kalmadan, hafif bir koordinasyonla bütün takım oyunları bireysel çatışmalara dönüşebilir. Bu işin üstesinden gelmek için *Tribes 2*, acemilerin online alemine brütal bir çıkartma yapmadan önce yapay zekalı elemanlardan oluşan bir takım kurabileceği 10 adet tek kişilik eğitim görevi sunuyor (*Unreal Tournament* takilere benzeyen iki mini senaryo da bu görevlere dahil bulunmakta).

je (daha doğrusu metalik bir rampa) bırakıveriyor. Daha sonra hiçbir efor sarfetmeden o küçük rampayı bir ucundan çekerek çevresindeki dağlarla yarışacak kadar büyük bir hale getiriyor; obje ölçekleme ayarına bir kez daha teşekkürler. Sonra diğer rampaları da ölçekleyip, organiksel bir biçimde kıvrılmış minik metalik binalardan, devasa atlama rampaları ve sanki tanrıların katıldığı bir Olimpiyat oyunundan fırlamışa benzeyen diğer kütleleri oluşturdu.

Ayrıca, asker modellerinin hepsi çok daha yüksek sayıda poligondan oluşmakta. Kafa ve gövde birbirinden bağımsız hareket edebiliyor (gövdenin nefes alıp verirken hareket etmesi güzel bir olay). Araç fizikleri de oldukça geliştirilmiş; esnek manevralarla çeşitli arazi koşullarına, tepelere ve vadilere rahatlıkla uyum sağlayabiliyorsunuz.

Tribes 2, takım ruhuna kendilerini adamış oyuncuları tam anlamıyla ekran başına çivileyecek. Nasıl mı? Tabii ki ağzınızı açık bırakacak muhteşem dünya editörüyle...

Cangıl Oluşumu, Tabiat Güzellikleri, Zorlu Arazi

Tribes 2 başarısının en az yarısını şaşırtıcı dünya editörüne borçlu. Onunla neredeyse her şeyi yapabilirsiniz ve sonuçlar için 'iyi' kelimesi inanın yetersiz kalıyor. Şeytani rampalardan ve atlama araçlarından başka oyun içi görev editörünü kullanarak rasgele bir biçimde yayılan sonsuz arazi formasyonları elde edebilirsiniz. Doğru duydunuz, sonsuz dedim. Ana bir savaş meydanından sonra bir çift kareye tıklayın ve "çevre" dokusunun kaplama mantığıyla sizi tekrarladığını görün. Karasal dokular, verimli yeşil ovalardan kar kaplı zirvelere; uçsuz bucaksız çöllerden taşkın gölcüklere; sisle kaplı düzlüklerden acayip dik yokuşlarla çıkılan abuk sabuk tepelere kadar değişiklik gösteriyor. Ağaçlar gibi düzineler-


Arazi ve model dokuları bir hayli geliştirilmiş

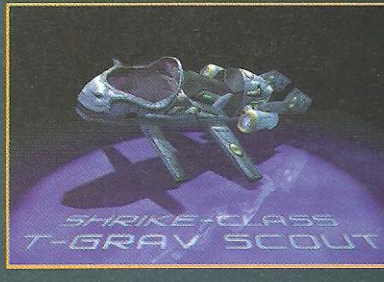
ce doğa parçasına sahip beş doku seti ve arazi temalı yapılar sayesinde sayısız kombinasyona imza atabilirsiniz.

Sırf olayı ispatlamak adına *Tribes 2* ekibinden bana ne kadar korkunç bir peyzaj tasarlayabileceklerini göstermelerini istedim. "Bereketli" toprakları bir anda cehenneme çevirdiler; belki sadece üç dakikada güzelim kırları dağlara ve Kilimanjaro zirvelerini kraterlere dönüştürdüler. Frohnmayer şu ana kadar gördüğüm en uyuz, en çirkin ve en kazık peyzajı ekrana getirdi. Yarattığı dünya, tırmanması imkansız oldukça soluk ve bir o kadar da tehlikeli karla kaplı zirvelerden, bulutların yeryüzüne indiği düzlüklerden ve bulanık bir yeşil rengindeki güneş ile mordalak bir gökyüzünün altında seyreden kahverengimsi gudubet göllerden ibaretti (hava koşullarına da müdahale edebiliyorsunuz; savaşlar beyninize yıldırım düşebilecek fırtınalı bir atmosferde geçebilir). Neyse ki uçan birimler ve jet takımları yine elinizin altında. Herhalde tekerlekli bir araçla böyle bir ortamda hiçbir yere kıpırdayamazdınız.

Yapıların ölçeklenebilir olması olayları daha da ilginçleştiriyor. Bir ormanı bir ucundan çekip uzatarak bir dağın eteklerine kadar yükseltebilirsiniz. Kısacası kendinizi bir anda devler ülkesinde bulabilirsiniz; *Tribes* askerleri yer kaplamasının en alt çıkıntısına ulaş-

TAKSİ!

Dynamix yeni araç seçenekleri hakkında çok fazla bilgi vermemeyi tercih etti. İlk duyduğumuz eklenti, iki kişilik silahlı bir keşif aracı (daha adı konmamış). Orijinalinde olduğu gibi bir oyuncu sürüyor ama bu sefer diğeri oturmak yerine aracın üzerindeki ağır makinelinin başına geçiyor. Onaylanan ikinci eklenti ise bir kara hücum aracı (tepesinde silahı olan bir çöl motosikleti). Diğerleri de yolda.





mak için bile jet takımlarını kullanmak zorunda kalabilirler! Geniş bir sığınak yapın ve onu rasgele bir biçimde yere gömün; işte size ürpertici bir sis tabakasıyla kaplı perili ev koridorları. İşin içine biraz da eğik yüzeyler katarsanız devasa delikleri olan kayalık bir görünüm elde edersiniz. Elinizdeki editörle sanal bir Kapadokya oluşturmanız hiç de zor değil.

Eğer oyunun editörü şu an elimde olsaydı yerçekimi ve silah hasar çapı gibi parametreleri bir güzel değiştirip, uyuşuk oyuncuların kendilerini ışınlayabildiği, bir kurşunun millerce gidebildiği ve acayip etkili olan taktiksel nükleer silahların omuzlarda taşınabildiği savaş meydanları tasarlardım. *Tribes 2* ekibine bu senaryonun ne kadar olası olduğunu sordum ve bana bıyık altından gülerek ukalaca bir bakış attılar. Artık *Tribes 2* piyasaya sürüldükten sonraki ilk iki hafta ne yapacağımı gayet iyi biliyorum. Arada belki oyuna bile katılabilirim.



Biliyorum, bu sadece bir oyun ama bu kostümle tuvalete nasıl gidebileceğinizi biliyor musunuz?

Hedefe kilitlen, silahlarını yükle ve online moda geç

Bayrak Yarışı gibi geliştirilmiş takım oyunu standartlarına ek olarak, futbol tadında dönüşümlü bir atak/defans oyun modu hazırlanıyor. *Unreal Tournament*'ın Hücum modunu çağrıştırıyor da diyebiliriz. İlk olarak bir takım, standart mevzileri ele geçirmek veya rakiplerin sıkı bir şekilde koruduğu donanımları yok etmek gibi atağa yönelik amaçlarla yüzleşir ve daha sonra da roller değişir. Zafer sadece ani baskınlarla veya şeytani taktiklerle kazanılmıyor; her *Tribes* üyesi payına düşen bireysel zafer şartlarını yerine getirmeli. En sonunda pek fiyakalı olmayan roller bile (saha mühendisi gibi) oyunculara bir şeyin parçası olduklarını hissettirecek. Ortalıkla deli danalar gibi koşmaya

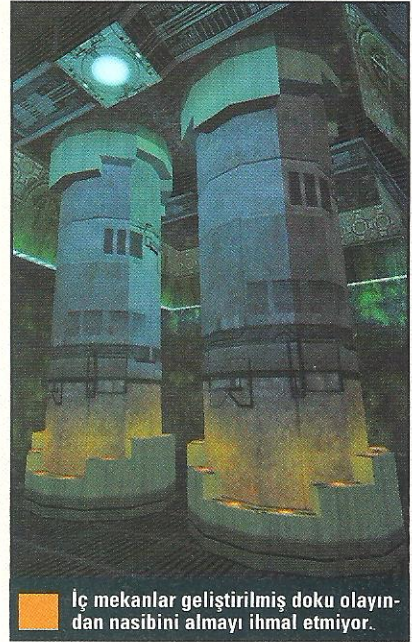
"Her şeyi baştan yazdık. Herhalde en büyük değişiklik bu olacaktır."

artık son! Başkalarının emirlerini dinlemek yerine kendi kendinizin patronu olun.

Oyuna eklenen yeni "kurtuluş" modu, herkes sizi avlamak için peşinizdeyken ele geçirdiğiniz bir bayrağı kaptırmamanız üzerine kurulu; alemdeki kötü şöhretlerini düşünürsek, bu durum keskin nişancıların pek hoşuna gitmeyecek galiba.

Tribes 2'nin yeni donanımlarından en popüler olanı taşınabilir füze rampası olsa gerek. Ağırlığı ve kurulum süresi biraz fazla ama bu uzun menzilli stratejik silahı helikopter düşürmenin yanı sıra bina yıkımında da kullanabiliyorsunuz! Hele bir de görev editöründe silahın menzili, gücü ve hasar çapı ayarlarıyla oynarsanız tam bir ölüm makinesi elde etmiş olursunuz; sırf bu yüzden takımınızın taktikleri değiştirmek zorunda kalabilirsiniz. En az iki yeni silah daha oyuna iştirak edecek (zaman yeterse başka sürprizler de olabilir). Bu takım oyunu üzerine kurulu katliamın arka planına ait detayları hakkında kesin bir şey söylemek için çok erken ama proje için Motley Crue grubunun orijinal besteler yapacağı biliniyor.

Tribes 2, orijinalinin takım esaslı aksiyon türüne yaptığı liderliği parlak imajıyla ve üstün özellikleriyle koruyacak gibi gözüküyor. Savaş meydanı üzerindeki kontrolünüzün artması, grafik motorunun tamamıyla yenilenmesi ve daha dikkatli bir şekilde tasarlanmış bölümler, *Tribes 2*'nin hala zevkli olan orijinaline göre daha olgun bir yapıda olduğunu gösteriyor.



İç mekanlar geliştirilmiş doku olayından nasibini almayı ihmal etmiyor.



Yeni silahların tam biçimi ve makyajı konusunda oyunun gelişim süreci boyunca kesin bir karar verilmeyecek. Silahların gerçekçi olması için birçok test yapılması gerekiyor.

BAĞLANTI KRİZİNE SON!

Takım esaslı oyunlar için en önemli şey bağlantıdır ve bazen bu olay gerçekten çok can sıkıcı olabiliyor. Herkes bağlandı mı? İşte bu soruyu sormak bazen insanın gerçekten tepesini attırıyor veya ortaya çıkan laf dalaşı yüzünden oyundan soğuyabiliyor. Tribes 2, bu sorunun üstesinden gelmek için oyuncuların kendi Tribe sayfalarını kolayca kurabilmelerini sağlayan uygun oyunları (bunlar oyuncu sayısı, dünya ayarları, oyun türleri, vs. gibi kriterlerle belirleniyor) bulacak tek-tık sistemini getirmeyi planlıyor. Ayrıca yeni materyallere ve eklentilere anında giriş imkanı da söz konusu (tasarım ekibi benim yanımda özellikle 'yama' kelimesini kullanmaktan kaçındı).

İŞTE EKSEN FARKI !!!

GÜVENDİĞİNİZ MARKALAR EKSEN Live KALİTESİYLE ...

intel®





SONY

HYUNDAI



SIEMENS





Western Digital



WinFast®



Pioneer



Athlon PROCESSOR

AYIN SİSTEMİ

PERFORMANCE

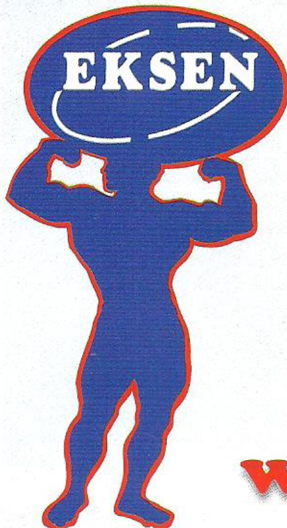
Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım

Adres C:\Eksen\Mayıs\Performance

PERFORMANCE

ASUS P3V4X, U.DMA/66, 4X AGP MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz
8.4 GB. HDD W.DIGITAL UDMA/ 66
ELSA ERAZOR III LT 32 MB TNT2 AGP VGA
15" 0.28 SAMSUNG SyncMaster 550v
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
SAMSUNG ERGONOMIK PS/2 KLAVSE
A4 TECH WINAUTO PS/2 MOUSE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY CD-ROM (DVD OPTIONAL)
WINFAST 4XSOUND AC-3 DIGITAL SURROUND
JAZZ 800 W 4 POINT SURROUND SPEAKERS
56K CREATIVE PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

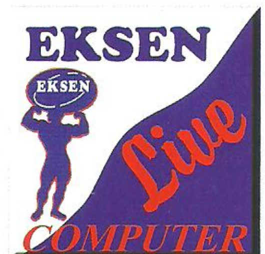
INTEL®	CELERON™	500	(128K)	889 $
INTEL®	CELERON™	533	(128K)	919 $
INTEL®	PENTIUM ///™	550	(512K)	1029 $
INTEL®	PENTIUM ///™	600E	(256K)	1059 $
INTEL®	PENTIUM ///™	667EB	(256K)	1109 $
INTEL®	PENTIUM ///™	700E	(256K)	1179 $



EKSEN

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No :11/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224
e-mail :eksenbil@superonline.com



www.eksencomputer.com

kenan9593

Comanche/Hokum

Kokpitin havası hiç böyle olmamıştı. Empire standartları yükseltmeye kararlı gözüküyor.

Geçen savaşında tam anlamıyla bir başarı gösterememelerine rağmen Ruslar hala dünya klasmanında silahlar üretebiliyor. Örneğin KA-52 Hokum tam bir ölüm makinesi; muhterem Hind'in yerini alması ve Amerikan RAH-66 Comanche ile rekabet etmesi için tasarlanan yeni nesil bir savaş helikopteri. Hokum çift motorlu, sağlam silahlarla donatılmış uçan bir tank olmasına rağmen Comanche zarif bir ileri teknoloji ürünü. Bu iki canavarı bir 21. yüzyıl savaş arenasında kapıştırın ve gösterinin tadını çıkartın.

Enemy Engaged: Comanche versus Hokum, Empire'ın 1999 hiti *Apache/Havoc*'a bir eklenti paketinden çok daha fazlası olması için tasarlanmış. Razorworks adına projeyi yürüten Kevin Bezant diyor ki: "Oyun bir öncekinin temelleri üzerine kurulu ama çok daha fazla aksiyon içeriyor; ve bence çok daha derin. Niyetimiz uzmanların ağzına layık derecede detaylı bir simülasyon ve acemiler için sıkı bir aksiyon-shooter ortaya koymak."

Öncelikle 3D motor oldukça geliştirilmiş (Bezant, Direct X'deki değişikliklerden yararlanıldığını söylüyor); oyun artık dönüşüm ve ışıklandırma efektleri konusunda donanım desteğine sahip. Oyun, 1600x1200'e kadar olan çözünürlüklerde çalışacak. Gelişmeler arazi geometrisinin çözünürlüğüne ve arazi dokularındaki detay miktarına bakınca net bir şekilde anlaşılabilecek.

Bezant, daha fazla model, daha fazla helikopter ve yeni kargo uçakları eklediklerini belirtiyor. Bu son bahsettiği uçakların eklenmesi gerçekten çok iyi olmuş; duruma göre yüklerini boşaltıp hızlarını artırabilecek yapay zekaya sahipler.

> "Oyuncu, binalardan çatılara kadar şehrin her bölgesini araştırabilmek adına tam anlamıyla özgür olacak."

Bu sıkı olayların yanı sıra oyunda oldukça özel detaylar yer alıyor. Örneğin, Hokum'un pilotu ve topçusu yan yana uçtuklarından bu elemanların gerçekçi gözükmesi için bayağı uğraşılmış. Hatta geliştiriciler oyuna, uyarılara tepki veren hareketli bir personel katmış (komutlara göre pilotun kolu, bacağı oynuyor); ama aynı zamanda çevreyi taramayı veya düğmelere basmayı da ihmal etmiyorlar. Daha başka çok göz önünde olmayan fakat iyi düşünülmüş detaylar var; Hokum personeli gerektiği zaman gece görüşü moduna geçebiliyor ve Comanche'nin HIDSS (kask ile bütünleşik görüntü sistemi) parçası gerçekten lenslere yansıtılıyor.

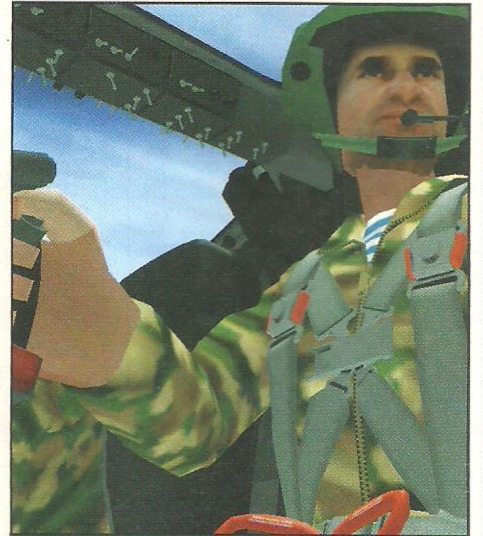


Saudi Arabistan, Lübnan ve Tayvan ile beraber *Comanche/Hokum*'da yer alan gerçek dünyaya ait bölgelerden bir tanesi. Senaryolar son derece gerçekçi ve tedirgin edici.

Görevler ve değişken senaryolar gerçekten sorunlu olan üç bölgede geçiyor: Lübnan, Saudi Arabistan ve Tayvan (en son Çin tehditinden sonra gayet olası bir bölge). Genel olarak kara savaşları bir güzel elden geçirilmiş. Artık kara birliklerinin neye benzediklerini detaylarına kadar görebileceğiz. Bezant'a göre: "Kara aksiyonunu sağlamlaştırmak için savaş bölgelerini yeniden tasarladık ki düşman kara birimleri birbirleriyle daha sık karşılaşabilsin."

Aldığı eleştirilerin geneline rağmen *Apache/Havoc* bildiğini okuyarak piyasaya çıkmıştı. Oyun ölümcül bir donanım istiyordu; tam performans alabilmek için en son sisteme sahip bir bilgisayarınızın olması gerekiyordu. Galiba bu sefer de durum değişmeyecek.

Bezant diyor ki: "Bu simülasyon *Apache/Havoc*'un sabit kokpit anlayışına sahip değil. 3D modeller için daha etkin bir veri alışveriş yolu kullanılıyor. Ayrıca haritalar yeniden boyutlandı ve çok daha kompakt bir görünüme sahip.



Personelin gerçekçi gözükmesi ve hareket etmesi için çok büyük özen gösterilmiş.

Yani *Apache/Havoc*'dan daha az hafıza kullanılıyor. Oyunun sistem gereksinimleri çok daha mantıklı bir düzeyde olacak ve oyuncunun gözünü korkutmayacak."

Birçok kişi *Apache/Havoc*'un şu ana kadar yapılmış en iyi helikopter simülasyonu olduğunu düşünüyordu. Empire bu devam oyunuyla seriye olan ilgiyi pekiştireceğini ümit ediyor.

S.İ.B

TÜRÜ: Simülasyon
GELİŞTİRİCİ: Razorworks
YAYINCI: Empire Interactive, 001(415) 439-4854, *www.empire-us.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %80
ÇIKIŞ TARİHİ: 2000, İlkbahar sonu

kenan9593

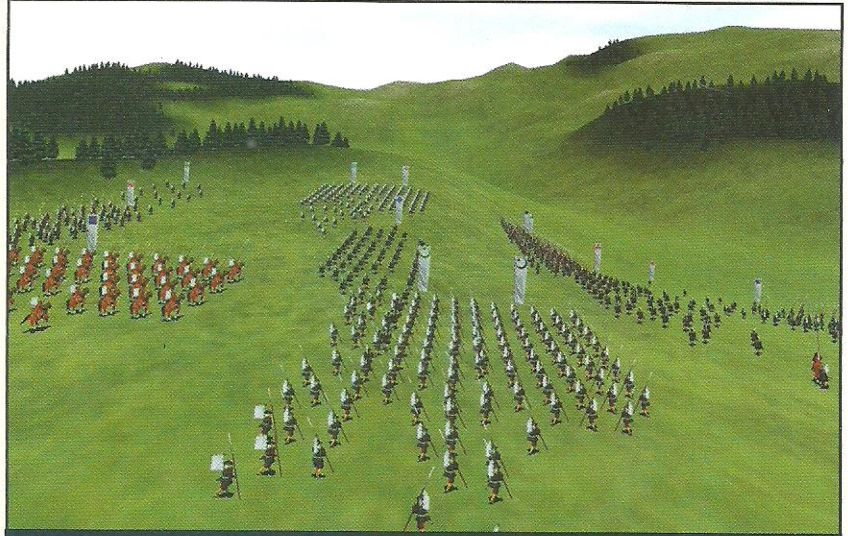
Shogun: Total War

Kurosawa'nın *Ran*'ındaki savaş estetiğiyle *Myth*'deki aksiyonun ilginç bir karışımı.

Feodal Japonya'daki potansiyelin o kadar zengin ve popüler olmasına rağmen kimsenin gerçekten bir bilgisayar oyunu için varolan imkanları araştırmaması şaşırtıcı bir durum. Herhalde buna benzer bir yaklaşıma örnek olarak Çin tarihine odaklanmış strateji oyunu *Seven Kingdoms* serisini gösterebiliriz. Dreamtime Interactive ve Creative Assembly bu durumu *Shogun: Total War* ile değiştirmek için yoğun bir şekilde çalışıyorlar. İmparatorluk yönetimi ve gerçek-zamanlı taktik savaşları üzerine kurulu olan oyun şimdiden piyasaya çıkış zamanı bir yılı aşkın bir gecikmeye uğramış durumda. Ama ekibin bu son derece karmaşık oyuna gösterdiği ilgi ve şefkat meyvesini verecek gibi gözüküyor.

Shogun sizi 16. yüzyıl Japonya'sına götürüyor; Shogun olmak için uğraşan sekiz klandan birinin savaşçı lideri rolünü üstleniyorsunuz. Soylu göreviniz binlerden oluşan bir ordu kurmak ve muhtelif vilayetleri (toplam 60 tane) egemenliğiniz altında birleştirmek. *Shogun* iki aşamalı bir oynanış biçimine sahip; iç işlerine müdahale edip savaş stratejileri planlamak ve tamamıyla 3D bir taktiksel grafik motoru kullanan savaş meydanına yakınlaşarak bizzat çarpışmak. Stratejik aşamada, Japonya'nın detaylı bir haritası üzerinde ordular kurup yetiştiriyor, kaleler inşa ediyor, suikastler düzenliyor ve vergileri, yatırımları ve ticareti kullanarak kasanızı dolduruyorsunuz. Bazı savaşçı liderler müttefiğiniz, bazıları ise düşmanınız olacak. Din bile olaya karışmış durumda; her yapının ve birimin kendine göre yararlı özellikleri var. Halkınızı Budist kalması veya Hristiyan misyonerleri dinlemesi konusunda teşvik etmeniz tamamıyla o anki durumunuza bağlı. Oyun ilerledikçe tarihi gerçeklere dayalı olaylar açığa çıkarak müttefiklerin ve uyuşmazlıkların doğasını değiştirebiliyor.

Oyunu farklı perspektiflerden oynamak mümkün. Dreamtime pazarlama müdürü jason Fitzgerald diyor ki: "Bilgisayarın savaşları halletmesini sağlayıp sadece stratejiler üzerine yoğunlaşabilirsiniz; veya bir dizi savaş ile de uğraşabilirsiniz. Yine de oyun, ucu bucağı olmayan sürekli bir senaryoya sahip olduğundan, Shogun mertebesine ulaşmak için kendi kurduğunuz ve yetiştirdiğiniz ordularla sonuna kadar savaşmak isteyeceksiniz."



Detaylı arazi yapısı, duman ve sisin iyi kullanımı ve birliklerin atağa kalkmasıyla kaçışan hayvancıklar gerçekten mükemmel bir manzara ortaya çıkarıyor.

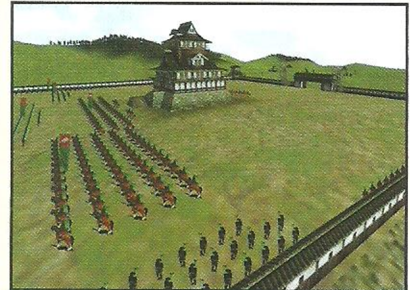
"Savaş meydanındaki herbir samurayın kendi yapay zekası var, yani verdiğiniz emirler hakkında karar verebilecek iradeye sahipler."

Savaşlar binlerce savaşçının yer aldığı oldukça detaylı bir 3D haritada geçiyor. Okçular, samuraylar, atlılar, piyadeler, savaşçı rahipler, tüfekçiler ve diğer birimler değişik formasyonlarda araziye yayılıyor. Standart taktiksel karşılaşmalar bir dizi arazi haritası üzerinde halledilebiliyor; bazı tarihi meydan savaşları da oyuna dahil edilmiş.

Fitzgerald diyor ki: "Her birim liderine emirler veriyor ve sonra ilerleyişlerini izliyorsunuz. Eğer beklentilerinizi tatmin edemiyorlarsa harakiri yapmalarını bile isteyebilirsiniz."

İkonlar aracılığıyla hangi birliğin kaybettiğini, kazandığını, manevra yaptığını, atağa kalktığını, ateş ettiğini, hareket ettiğini, yorgun, bitkin veya hazır olduğunu görebiliyorsunuz. Birliklerle ilgili vereceğiniz taktiksel kararlar sağlam temellere dayanmalı. Fitzgerald'a göre: "Yirmi hafif okçuya yüz atlıya saldırmayı emretmeniz muhtemelen onlara pek mantıklı gelmeyeceğinden ordunuzu bir anda ortada bırakacaklardır. Diğer taraftan onları akıllıca yöneterek dövüş kabiliyetlerini geliştirebilir ve morallerini yükseltebilirsiniz."

Bu olaylardan birçoğu, EA oyunu bir yıl önce duyurduğu zaman zaten yerine oturmuştu. Geliştiriciler geçen zamanı tasarımı cilalamaya, sağlam bir denge kurmaya ve bu karmaşık oyunun test sürüşünü yapmaya adadıkları için gerçekten bir aferini hak ediyor. Arayüz günün teknolojisine uygun bir şekilde geliştirilmiş ve modernize edilmiş. Emirlere, formasyon komutlarına ve kamera kontrollerine ulaşmak gerçekten hızlı ve kolay. Feodal Japon savaşları PC oyun dünyasına hala yabancı olduğundan etkili savaş dinamikleri, arazi efektleri, formasyon, yapay zeka standartları ve atak/defans oranları oluşturmak birazcık hüner gerektiriyor.



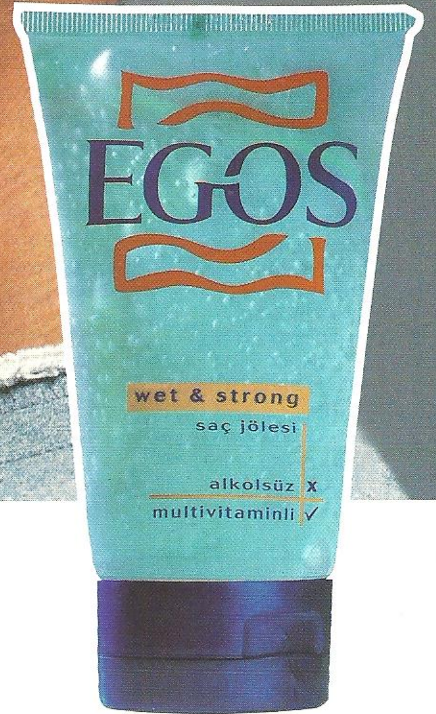
Kale kuşatması, savaşların çok ilginç bir parçası olacak gibi gözüküyor.

Gecikme süresi boyunca projenin her parçası gelişme kaydetmiş. Yüksek çözünürlüklü sprite'ların ve yansıma, duman, toz ve sis olaylarının daha etkin kullanımı gibi ince detaylar sayesinde grafikler gerçekten muhteşem gözüküyor. Oyuna derinlik ve gerçekçilik kazandırmak adına dönem hakkında uzman olan biriyle görüşülmüş; saray entrikaları, dövüş teknikleri ve döneme ait kişilikler araştırılmış. Oyun ilerleyişini izlemek çok ilginç oluyor ve tabii her şeyi yoluna koymak adına zamanı kullanmaktan çekinmeyen bir yayıncı görmek de pek rastlanan bir durum değil.

S.İ.B

TÜRÜ: Real-Time Strateji
GELİŞTİRİCİ: Dreamtime
YAYINCI: Electronic Arts, 001(800) 245-4525, *www.ea.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %80
ÇIKIŞ TARİHİ: 2000, İlkbahar

Egos'u olanlar kendini beğenir.

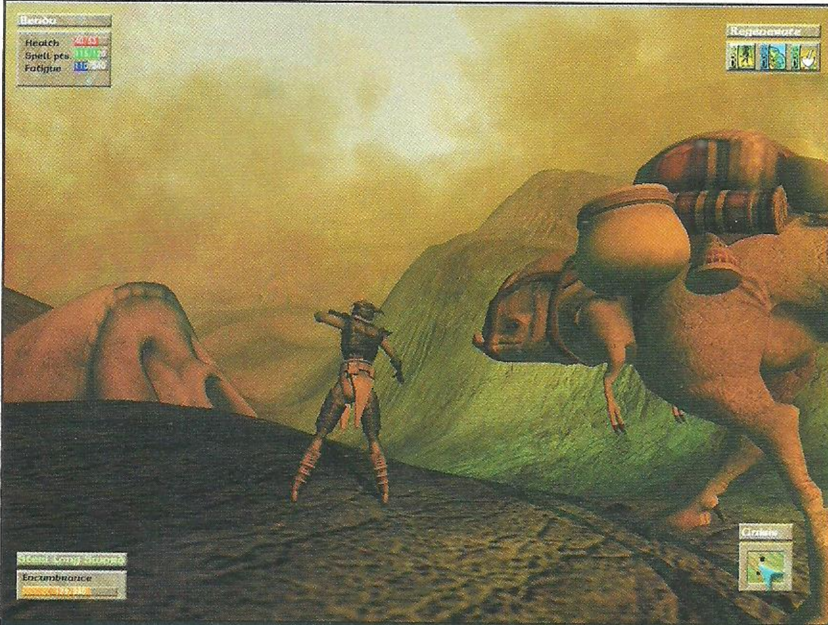




Yeni Egos Saç Jölesi. Alkolsüz, multivitaminli.

Morrowind

Bethesda, yine akıllara durgunluk verecek bir oyunla *Elder Scrolls* serisine devam ediyor.



Bir fırtına, bir oyuncunun, rehberinin ve binek hayvanının ilerleyişini yavaşlatıyor. Hava koşulları çok gerçekçi; görüş mesafesine ve hareket kabiliyetine etki edebiliyor.

Bethesda, çok sağlam bir RPG olan *Daggerfall*'u çıkardığından beri geçen dört yıl boyunca, tür kendini defalarca yeniden keşfetti. *Daggerfall* ve onun atası *The Elder Scrolls: Arena*, oynanış ve araştırma anlamında derinlik arayan pazarı fazlasıyla tatmin etti ve o dönemde aklınıza gelebilecek bütün ödülleri silip süpürdü. Online, genel anlamda multi-player RPG'ler, gerekli donanım hızlandırıcıları, *Might & Magic* serisinin tekrar doğuşu ve *Baldur's Gate* ve *Fallout* gibi can çekişen bir türü karmaşanın başarısıyla yeniden tanımlayan liste başı oyunlar; işte *Daggerfall* bütün bu olayların anası sayılır. En sonunda Bethesda, *Elder Scrolls* dünyasına *Morrowind* ile sıkı bir dönüş yapmaya niyetlendi. İlk bakışta neredeyse sınırsız bir derinlik vaat eden, olağanüstü derecede geniş bir dünyaya sahip, muhteşem bir oyunla karşı karşıyayız.

Genişlik her zaman için Elder Scrolls oyunlarının kalite belgesi olmuştur; insanın hemen aklına, karakterlerin çeşitli özellikleri ve yetenekleri konusunda ince ayar yapma imkanı olan büyük ve karmaşık roleplaying oyunları geliyor.

Genişlik her zaman için *Elder Scrolls* oyunlarının kalite belgesi olmuştur; insanın hemen aklına, karakterlerin çeşitli özellikleri ve yetenekleri konusunda ince ayar yapma imkanı olan büyük ve karmaşık roleplaying oyunları geliyor. Oynanabilirlik o kadar uçsuz bucaksız ki senaryoya bağlı kalmadan sırf etrafta aylaklık ederek yaşlanabilirsiniz. Oyun dünyasının kendisi tam anlamıyla devasa; sayısız karakter içeriyor ve her köşesinden yeni bir macera çıkıyor. Özellikle *Daggerfall*'u bir sona ihtiyaç duymadan oynayabiliyorsunuz.

Aynı eğilim *Morrowind* için de geçerli durumda; Bethesda şu ana kadar yaratılmış en detaylı sanal dünyayı vaat ediyor. Daha öncekiler gibi ayrıntılı karakter içeriğine sahip, çizgisel olmayan bir single-player oyunu olacak. Karakter aksiyonuna çok daha fazla ağırlık veriliyor. Davranışlar, karakterinizin ve hikayenin gidişatını şekillendirecek. Bir kahraman, bir hırsız, bir büyücü veya diğer sınıflardan herhangi biri olun ama katıldığınız loncalar, aldığınız görevler ve davranış biçiminiz hem yeteneklerinizi hem de sizinle ilgilenen NPC'lerin huylarını değiştirecek. Bir loncaya katılın, diğeri düşmanınız olsun. Belli bir karakterle arkadaşlık edin ve kendinizi bir başkasının suikast hedefi olarak bulun. Bu bağlamda hem karakter hem de hikaye her oyuncu için bağımsız bir şekilde gelişiyor ve dallanıyor.

Yazıma eşlik eden resimlere şöyle bir bakınca Bethesda'nın sıra dışı bir güzelliğe sahip olan bir oyunla uğraştığını anlayabiliriz. Özellikle vurgulanan özellikler, gerçekçi dokular, yüksek poligon değerleri ve değişmeyen poligon detayı miktarı, gerçek-zamanlı gölgeler, ufuk çizgisine kadar görselleştirme ve iskelet animasyonları. Dudaklar ve göz kapakları oldukça dinamik. Karakter kıyafeti ve zırhı, oyun dünyasında nesneler olarak yer alıyor; ister kendin giy ister başkasına ver! Hava durumu sistemi tek başına bir devrim. Meteorolojik olaylar görsel efektler sunmakla kalmayıp ayrıca karakter animasyonlarını, görülebilirliği ve hareket etmenizi etkileyebiliyor. Arayüz son derece esnek olduğundan menülerden istediklerinizi standart bir şekilde ayarlayarak ekrana getirebilirsiniz. Karakterlerle tanışıp konuştukça, bu kişinin sizi ne kadar sevdiğini veya nefret ettiğini anlayabilmeniz için diyalog kutusunda bir uyumsuzluk değeri olacak. Beklenmedik bir anda diyalog veya günlük sayfalarında ortaya çıkan konular, NPC'lerle karşılaşınca da eliniz altında olacak; yani farklı karakterlerle hemen hemen her şey hakkında konuşabileceksiniz.

Elbette ki *Morrowind* daha yolun başında ama bu ilk kaçamak bakışlar ve serinin haklı şöhreti şimdiden muhteşem bir oyunun habercisi gibi. Şu an yolda olan RPG akınına rağmen, eminim ki oyuncular böylesine zengin ve detaylı bir fantastik dünyaya ayıracak zaman bulacaktır.



Karakterlerle konuşurken onların sizi sevmelerini sağlamak için ister farklı konular açar ister de ikna gücünüzü devreye sokarsınız. Yaptığınız her şey hikayeyi etkiliyor.

S.İ.B

- **TÜRÜ:** RPG
- **GELİŞTİRİCİ:** Bethesda Softworks
- **YAYINCI:** Bethesda Softworks, (800) 677-0700, *www.bethsoft.com*
- **TAMAMLANMA YÜZDESİ:** %30
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2001 Sonları

SimCity 3000 Unlimited

Maxis bir kez daha Belediye Başkanı sıfatını üstlenmeniz için aklınızı çeliyor.

1999'un en son satış raporları meydana çıkınca, *SimCity 3000*'i sadece ikinci sırada görmek tam bir sürpriz olmuştu; *Rollercoaster Tycoon* çıkana kadar birinciliği kimseye kaptırmamıştı. Biraz oyun, biraz kumdan kale yapmanın sanal versiyonu olan *Simcity* ekolü her zaman için hem eleştirmenleri hem de oyuncu camiasını tatmin etmeyi bilmiştir. Bu yüzden Maxis, oyunun *SimCity 3000 Unlimited* adındaki genişletilmiş versiyonunu çıkaracağını duyurduğu zaman o kadar da şaşırmadık. Standart oyunun sahipleri geliştirilmiş versiyonları indirimli fiyatlardan alabilmesine rağmen bu yeni giriş bağımsız bir ürün olarak piyasaya sürülecek.

Orijinal oyundakilere yaklaşık 500 yeni bina ekleyen *Unlimited*, Avrupa ve Asya mimarisi üzerine kurulmuş iki yeni bina seti içerecek. Ayrıca oyunda yeni referans noktaları (Brandenburg kapısı dahil, yaklaşık 30 tane), birçok yeni ödüllü bina ve Maxis'in web sayfasındaki *(www.maxis.com)* en iyi oyuncu tasarımlarının bazılarını içeren bir koleksiyon da bulmak mümkün. Toplamda yaklaşık 300 yeni bina olacak. Dört yeni ağaç çeşidi ve dört yeni arazi stili de şehrinizi düzenlemek için elinizin altında olacak.

Düzenleme günün spesyali. Araziniz şekillendirmeye ve bir şeye benzetmeye yarayan yeni arazi editörüne ve tabii ki Building Architect'in güncelleştirilmiş versiyonuna şimdiden teşekkürler. Bu yeni geliştirilmiş araçla binalarınıza ve taşıtlar, ağaçlar gibi sizi çevreleyen peyzaja eklemeler yapabileceksiniz (oyun 100 kadar nesne içeriyor ama bu imge editörüyle aklınıza gelen her şeyi sanal olarak yaratabilirsiniz). Tasarımlarınızı oyuna aktarmak çok daha kolay olacak; bütün bir bina seti tasarlamak zorunda olmak yerine oyundaki herhangi beğendiğiniz bir binayı seçerek yerlerini değiştirebilirsiniz. Eğer bir Frank Lloyd Wright bakış açısına sahip değilseniz, oyun size yardımcı olması için emrinize bir mimar atayacak.

Oyundaki başka bir önemli yenilik de senaryo yazma aracı. *Unlimited*, Maxis bandrollü 15 senaryo piyasaya sürecek ama oyuncular bu araca alıştıkları anda online birçok senaryonun çıkacağını düşünebilirsiniz. Bunun nasıl işleyeceğini size anlatmak için Prodüktör Asistanı Christine McGavran'dan oyundaki senaryolardan bir tanesi olan Doğu ve Batı Berlin'in Birleşmesi olayını açıklamasını istedik.

> "Eğer bir Frank Lloyd Wright bakış açısına sahip değilseniz, oyun size yardımcı olması için emrinize bir mimar atayacak."

McGavran diyor ki: "Senaryoya başladığınızda Berlin'i bir bütün halinde görüyorsunuz. Berlin duvarı hala orada ama kısmen yıkılmış durumda. Batı Berlin modern ve cazip bir şehir ama Doğu Berlin yüksek kirlilik, eski binalar ve düşük arsa değeri gibi bazı ciddi sorunları olan bir şehir. Amacınız duvarı yıkmak, ulaşım ağlarını bağlamak ve Doğu Berlin'deki hayat standartlarını yükseltmek. Eğer bu işi çabucak yapmazsanız, bazı kızgın vatandaşlarla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz!



Avrupa (sol) ve Asya (sağ) mimarisini sunan iki yeni bina seti mevcut.

Diğer yeni rötüşlar dört yeni felaketten (çok popüler olan çekirge fırtınası da dahil edilmiş!), tatiller ve sezonluk olaylar (Yılbaşı süsleri bütün şehri sarıyor, 4 Temmuz kutlamaları, Şükran Günü, vs.) ve şehirlerinizin tarihini belgelemeye yarayan bir fotograf albümü için bir snapshot aracı.

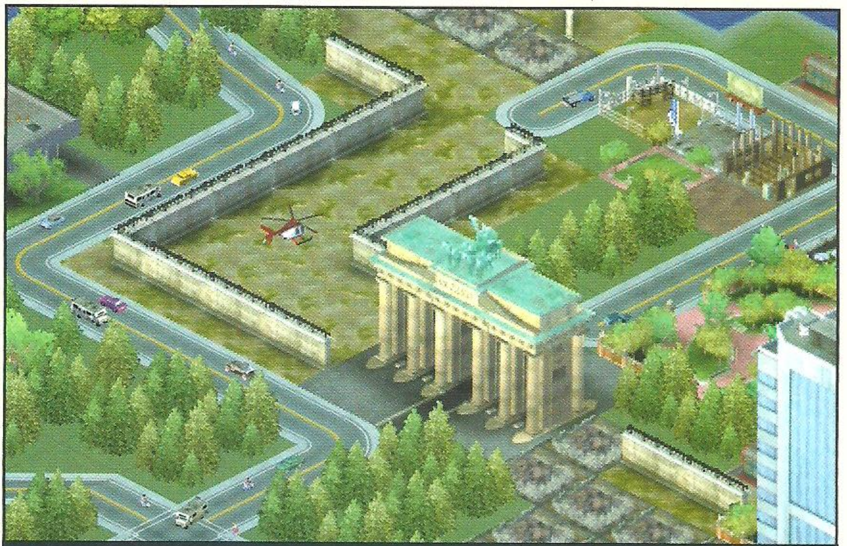
Fiyatın uygun olacağını düşünerek (daha fiyat durumları hakkında kesin hiçbir şey belirlenmedi) oyunun hayranları yeterince yeni özellik bularak oyunu gerektiği yere koyacaktır. Eğer daha önce hiçbir zaman kendi şehrinizi kurup yönetmenin tadını çıkarmadıysanız işte bütün bu laf salatasının niye yapıldığını görmek için mükemmel bir fırsat.



Building Architect aracı web sayfasındaki versiyon için büyük bir gelişme.

S.İ.B

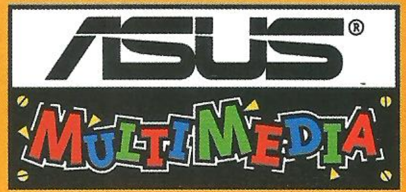
TÜRÜ: Strateji
GELİŞTİRİCİ: Maxis
YAYINCI: Electronic Arts, 001(800) 245-4525, *www.ea.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %90
ÇIKIŞ TARİHİ: Mayıs



Doğu ve Batı Berlin'i birleştirmeniz gereken bir senaryo, *SimCity 3000 Unlimited*'de karşılaşacağınız yeni olaylardan sadece biri. Ayrıca kendi senaryolarınızı da kurgulayabilirsiniz.

AGP-V6600 Series

Brings Graphics into New Era



nVIDIA GeForce

SmartDoctor technologies

3D Glasses

TV-Out

704x480 Video capture

MPEG2 encoding

ASUS DVD software player

3D Games bundled

AGP 4X/2X

DirectX7



- Powered with GeForce256™ GPU
- 4x4 engine with Transform and Lighting integrated
- *Smart Doctor* ™ technologies
- AGP 4X with Fast Writes
- Optimized for DirectX®7 & OpenGL®
- Crystal-clear TV-out & Video-in
- Real-time 30 frames/sec 704X480 video capture
- Video editing & MPEG2 encoding

Models Available:

- AGP-V6600 : GeForce256™, 32MB, VGA



- AGP-V6600 Deluxe : GeForce256™, 32MB, VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses











GeForce256

For blazing-rich 3D graphics, sharp digital imaging, and dazzling video, ASUS once again is at the forefront with the world's first GPU (Graphics Processing Unit) graphics card.

ASUS AGP-V6600 completely exerts the power of nVidia's GeForce256 GPU, it delivers not only cutting-edge graphics performance but also image fidelity regardless of the CPU (central processing unit) your computer system is using. So, blaze a trail to the new era of the graphics with the ASUS AGP-V6600 3D/2D graphics card.

What Else Will You Get ?



ASUSDVD software player



Drakan ™ (full version)



Rollcage ™ (full version)



other 12 game titles

*For Deluxe model only



Ulead® VideoStudio with MPEG2 encoder



ASUS 3D glasses

kenan9593

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.medyaltd.com



HEM DE TÜRK LİRASI !

MCS PROFESSIONAL

GIGABYTE CXC U-DMA/66 133Mhz MAIN BOARD
- INTEL® i820 / Dual Bios / Suspend to RAM
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
20.4 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB Winfast GeForce256 SDR VGA CARD
- 3D Hardware desteği / OpenGL / TV-OUT
17" 0.27 HYUNDAI S770 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
8X DVDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K Apache PCI V.90 MODEM
WINDOWS 98 Second Edition

INTEL® PENTIUM® III 550	1.407.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.427.-
INTEL® PENTIUM® III 650	1.477.-
INTEL® PENTIUM® III 667	1.535.-
INTEL® PENTIUM® III 700	1.574.-
INTEL® PENTIUM® III 733	1.660.-
INTEL® PENTIUM® III 750	1.694.-

MCS HIGH-END

ASUS P3C-2000 MAIN BOARD
- INTEL® i820 CAMINO chipset / 133 Mhz / U-DMA/66
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
26 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB Winfast GeForce256 DDR PLUS TV/OUT
- 320 Mhz Double Data Rate Memory (DDR) / OpenGL
17" 0.24 SONY G200 FLAT TRINITRON MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 Microsoft Intelli MOUSE
PS/2 Microsoft Multimedia QTR. KLAVYE
8 X DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K U.S.Robotisc PCI V.90 MODEM
WINDOWS 2000 Professional

INTEL® PENTIUM® III 550	1.799.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.819.-
INTEL® PENTIUM® III 650	1.869.-
INTEL® PENTIUM® III 667	1.946.-
INTEL® PENTIUM® III 700	1.966.-
INTEL® PENTIUM® III 733	2.052.-
INTEL® PENTIUM® III 750	2.086.-

Designed By SEZGİN BURAK AZAK

ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ / KEFİLSİZ (X 1.000 TL)				
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT	18 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 466	133.114 TL	72.051 TL	51.881 TL	41.932 TL	33.858 TL
MCS HOME CELERON™ 466	166.728 TL	90.245 TL	64.981 TL	52.520 TL	42.407 TL
MCS FUTURE CELERON™ 500	170.297 TL	92.177 TL	66.372 TL	53.645 TL	43.315 TL
MCS GAMECELERON™ 500	179.221 TL	97.006 TL	69.850 TL	56.456 TL	45.585 TL
MCS SPEED CELERON™ 500	216.245 TL	117.046 TL	84.280 TL	70.169 TL	52.389 TL
MCS DREAM PENTIUM® III 600	280.116 TL	151.619 TL	109.174 TL	88.239 TL	71.248 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 650	351.563 TL	190.290 TL	137.020 TL	110.745 TL	89.420 TL
MCS HIGH END PENTIUM® III 650	445.078 TL	240.906 TL	173.467 TL	140.203 TL	113.205 TL

* Sistem fiyatlarına WINDOWS işletim sistemi, kitapçık ve CD' si dahildir.
* Sistemlerde kullanılan parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisindedir.
* Döviz kuru 610.000.TL olarak esas alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satış fiyatlarına %17 KDV ilave edilecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* "Intel Inside" logo'su ve "Pentium" Intel Corporation' ın tescilli markasıdır.

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- KİMLİK BELGESİ
- EV ADRESİNİ BELİRTEN EVRAK
- GELİR BELGESİ
* TÜM BELGELERİN ASLI GELMELİDİR.

Hesap numaralarımız

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

İŞ İSTASYONU GELİRLERİNE GÖRE İLK 20 ŞİRKET



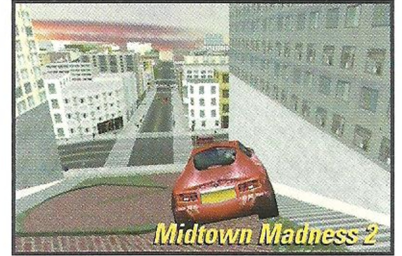
Microsoft Games 2000

Şirketin portföyünde yer alan oyunlardan birkaç örnek

Microsoft merkezine gelen 100'den fazla basın mensubu bu yılın en büyük sürprizlerinden biriyle karşılaştı; Relic Entertainment'ın sıkı tasarımcılarından Alex Garden bundan sonra ürün geliştirici olarak Microsoft çatısı altında çalışacak. Şirket daha önce de Chris Roberts, Chris Taylor ve Bruce Shelley'i bünyesine katmıştı. Buna ek olarak Sierra'yı şok eden bir gelişme Relic Entertainment'ın Microsoft markası altında bir proje üretecek olması. Alex Garden'ın sorumluluğu altında gerçekleştirilecek bu proje hakkında şimdilik ayrıntılı bilgi verilmiyor.


Mech Warrior 4

Microsoft'un yayınlayacağı hazırlık aşamasında olan oyunlardan birisi grafik olarak elden geçen *MechWarrior 4*. Serinin ilk oyunlarına göre aksiyon yönü artırılacak olan *MechWarrior 4*'ün grafikleri de elden geçecek tabii ki. Oyunda yapay zeka geliştirilerek hareketlerin insan hareketlerine benzemesi sağlanırken, 6 yeni Mech oyuna eklenmiş. Daha ayrıntılı bilgileri önümüzdeki günlerde size sunacağız.


Midtown Madness 2

Chris Roberts'ın üzerinde çalışmasına rağmen basın toplantısında *Freelancer* için sadece bir video gösterimi yapıldı. Yine de gözlere hitab eden gösteri oyunun müthiş potansiyelini hissettiriyordu. Roberts, *Freelancer*'da oyunculara inanılmaz imkanlar sunacaklarını söylediğinde, oyunun 2001 yılı içinde çıkacağını hatırlayıp sabırla beklemek zorunda olduğumuzu düşünüyoruz.

Diğer oyunlara bakarsak, şaşırtıcı grafiklere sahip bir uçuş simülasyonu olan *Crimson Skies*'ın Haziran ayında raflarda olması bekleniyor. *Midtown Madness 2* için ise daha erken. *Midtown Madnees*'ın en büyük rakibi *Driver*'la arasındaki tek fark sürücünün bir karaktere sahip olmaması. Bunun dışında San Francisco ve Londra caddelerinde deliler gibi araba sürmek çok hoş olacak. Keşke İstanbul'da da bu macerayı yaşayabilseydik.

Microsoft oyun bölümünün başkanı olan Ed Fries yaptığı sunumda şirketin oyun felsefesinin beş ana prensibe dayandığını belirtti. Bunlar; karakter, hikaye, sorumluluk alma, doğru seçim yapma ve heyecan duyma. Fries'a göre X-Box ve PlayStation 2 gibi yeni ürünler sebebiyle önümüzdeki birkaç yıl içinde konsol pazarı çok daha zorlu bir rekabete sahne olurken, PC oyun pazarı şirketler için güvenli bir sığınak olacak.

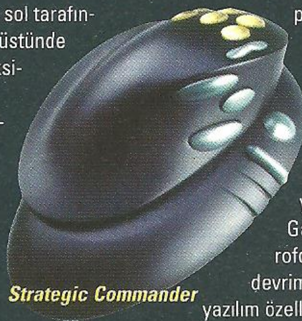
Gelecek sayılarımızda yukarıda bahsettiğimiz oyunlar hakkında detaylı bilgiler bulabileceksiniz.

OYUNCULAR İÇİN

Microsoft, oyun pazarının yanında kontrol cihazları pazarında da hazırladığı yeni ürünleri piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bunların arasında merakımızı en çok uyandıran ise Strategic Commander adlı cihaz oldu. Daha önce Saitek firmasının piyasaya sürdüğü GM2'nin biraz daha gelişmiş bir modeli olan Strategic Commander'ın tasarımı klavyenin sol tarafında duracak şekilde yapılmış. Cihazın üstünde bulunan tuşlar sayesinde 72 ayrı fonksiyon yerine getirilebiliyor.

Strategic Commander'ın üst bölümü kullanan kişinin eline iyi oturması açısından oldukça ergonomik bir biçimde tasarlanmış. Ayrıca alt kısımdan bağımsız olarak hareket etme kabiliyetine sahip. Bu sayede özellikle 3D gerçek zamanlı stratejilerde görüntü kontrolü iyi bir şekilde sağlanabiliyor. Tuşların klavyenin yerini tutacak kadar fonksiyonel olması geniş bir kullanım alanı sağlarken, tek tuşla bile birçok yapım ya da hareket işleminin yerini getirilebilmesi Strategic Commander'ı usta strateji oyuncuları için vazgeçilmez yapan unsurlar.

Şirketin yakında çıkaracağı bir diğer kontrol cihazı ise Sidewinder Force Feedback Joystick 2.


Strategic Commander

Yeni force-feedback modelin hassasiyeti ilkine göre oldukça artırılmış durumda. Force-feedback özelliğini kontrol eden güç kaynağı çubuğun merkezine yakın konulduğundan efektler daha etkili ve hızlı hissedilebiliyor. Geliştirilmiş kontrol özellikleri sayesinde en hassasından yüksek hızdaki çarpışmalara kadar 100'den fazla efekti gerçeğe çok yakın olarak hissetmek mümkün.

Multiplayer oyun sırasında sesli iletişim önem kazandıkça bu ihtiyaca cevap vermeye çalışan cihazlarda birer birer ortaya çıkmaya başladı. Microsoft'da bu alana Game Voice ile giriyor. Kulaklık- mikrofon seti ve kullanılan yazılım belki bir devrim yaratmıyor, ancak el kontrol cihazı yazılım özelliklerini kullanmayı oldukça kolaylaştırıyor. Birkaç basit ayarlama neticesinde, takım arkadaşlarınızla ya da Internet üzerinden oyun oynadığınız arkadaşınızla rahatça konuşabilirsiniz. Kullanım kolaylığı ile Game Voice takım ve strateji oyunları için oldukça uygun.

Yazıda bahsettiğimiz üç ürünün satışa sunulması Ağustos ayını bulacak. Strategic Commander'ın fiyatının 50-60 dolar civarında olması bekleniyor.

Internet'te Multiplayer Zevki!!!

Sony'nin oldukça popüler olan online oyunlarından *EverQuest*'in yapımcı firması Verant Interactive, oyunun Internet üzerinde sağlıklı bir şekilde oynanabilmesi için bazı konularda oldukça hassas davranıyor. Ancak bu durum zaman zaman şirketin başına iş açmıyor da değil. Verant Interactive geçenlerde oyunun aksamasına veya bozulmasına yol açan hile ve buna benzer araçların kullanılmasını engellemek için yeni bir yazılım güncellemesi yapmak istiyordu. Bu güncelleme ile oyuncuların bilgisayarlarını incelemek mümkün olacaktı. Ayrıca şirket, sistemini denetlemeye açmayan kişileri de oyun server'larına kabul etmeyeceğini açıkladı.


İşte sis altında güzel bir Elf şehri

Ancak *EverQuest* tutkunları Internnet'te yoğun bir mesaj trafiği başlatarak yapılmak istenen bu uygulamaya karşı tepkilerini bildirmeye başladılar. Buna ek olarak sadık *EverQuest* oyuncuları da artık oyuna girmeyeceklerini belirterek şirkete rest çektiler. Birçok kişiye göre bu uygulama her insanın en büyük hakkı olan özgürlüğü ve mahremiyeti kısıtlıyordu. Sonuçta Verant Interactive çark etti ve yayınladığı basın bülteniyle gerçekleştirmek istediği denetimden vazgeçtiğini açıkladı.

Açıklamada hata yaptıklarında bunu kabul edebileceklerini belirten şirket yetkilisi John Smedley, oyunseverlere bir özür borçlu olduklarını söyledi. Ayrıca şirket yetkilileri oyunun zarar görmemesi için ellerinden geleni yapacaklarını ve bu yüzden aceleci ve düşüncesizce davrandıklarını itiraf ettiler.

EverQuest, benzerleri *Ultima Online* ve *Asheron's Call* gibi şu sıralar sadece Internet'te oynanabilen en popüler multiplayer oyunlardan biri. Oyunun yapımcılarının en çok endişeli oldukları nokta izinsiz, kopya yazılım. Bu türdeki kopyalara sahip olan kişiler diğer oyunculara karşı haksız rekabet sağlayabilecekleri gibi, oyunun server'ları da izinsiz yazılım yüzünden çalışmaz hale gelebiliyor.

Şirket tarafından *EverQuest* oyuncularına gönderilen mesajda, şirketin oyun yazılımında ufak bir değişiklik yaptığı ve küçük bir program eklendiği belirtildi. Bu program kopya edilmiş bir CD ile server'a bağlanılmaya çalışıldığında devreye giriyor ve bu kişinin oyuna bağlanmasını engelliyor. Ancak şirket oyuncuların bilgisayarlarını denetleyebilmek için kendilerine izin verilmesini söyleyince şikayetler patlak verdi. Sonuçta da Verant Interactive bu uygulamadan vazgeçmek zorunda kaldı. Oyunlar, Internet ve güvenlik üçgeninde gelişen bu ilginç olayın devamında neler olacağını zaman gösterecek.



Gecenin karanlığında, büyünün ışığında

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta Oyunlar

Bize gelen mektuplardan yaptığımız değerlendirmeye göre CD Key birçok okuyucumuzun en büyük sorunu hale geldi. Siz siz olun bir oyun satın alırken CD Key gerekip gerekmediğini aldığınız yere sorun. En azından bir sorun çıktığında değiştirme şansınız yükselir. Bu arada karşılaştığınız problemler hakkında bizi bilgilendirmeyi unutmayın lütfen. Böylece kara listemizin oluşmasına katkıda bulunurken, diğer okurlarımıza da yardım etmiş olursunuz.

- Age Of Empires II .... Microsoft
- Agharta: The Hollow Earth .... Aniware
- Chessmaster 7000 .... Mindscape
- Codename Eagle .... Talonsoft
- Colin McRae Rally .... Codemasters
- Creatures3 .... Mindscape
- Darkstone .... GOD
- Delta Force2 .... Novalogic
- Dragonfire The Well of Souls .... Target
- Drakan .... Psygnosis
- Extreme Biker .... Sierra
- Fifa 2000 .... EA Sports
- F-18 Super Hornet .... Titus
- Final Fantasy VIII .... EA
- Freespace2 .... Interplay
- Grand Theft Audo II .... Rockstar
- Gulf War 3DO
- Half Life: Opposing Force .... Sierra
- Hazard .... Virgin
- Heroes of Might & Magic III 3DO
- Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade 3DO
- Homeworld .... Sierra
- Invictus: In the Shadow of Olympus .... Interplay
- Jane's USAF .... Jane's
- Legacy of Kain .... Eidos
- Let's Ride Horse and Pony .... Value
- Midtown Madness .... Microsoft
- Mig Alley .... Empire
- Might & Magic VII 3DO
- Need for Speed Porsche 2000 .... EA
- NERF: Arena Blast .... Hasbro
- Nox .... Westwood
- Omikron .... Quantic Dream
- Outcast .... Infogrames
- Panzer General 3D .... Mindscape
- Quake III Arena .... id
- Rainbow Six: Rogue Spear .... Red Storm
- Rayman Forever .... Ubisoft
- Rent A Hero .... Neo
- Revenant .... Eidos
- Settlers 3 .... Bluebyte
- Shadow Company .... Ubisoft
- SimCity 3000 .... Maxis
- Soldier of Fortune .... Activision
- Star Wars Force Commander .... LucasArts
- Tekken 3 (Bleem ile versiyonu virüslü) .... Namko
- The Peace Maker .... Yayıncısı bile yok
- The Sims .... Maxis
- Tomb Raider: The Last Revelation .... Eidos
- Tzar: Burden of the Crown .... Talonsoft
- Ultima Ascension IX .... Origin
- Unreal Tournament .... GT

Büyük ve Muazzam Brian Reynolds

Firaxis'ten ayrılan Reynolds yeni bir şirket kurdu

Geçen ay Firaxis'in kurucularından Brian Reynolds ile bir röportajımız olmuştu. Kendisiyle Firaxis'ten ayrılışını konuşmuştuk, ancak gelecekteki planları hakkında bize pek birşey söylememişti. Geçtiğimiz günlerde Reynolds'ın planlarından birini öğrenmiş olduk; Big Huge Games adında yeni bir oyun şirketi kurmak.

Yeni kurulan Big Huge (Büyük Muazzam) Games şirketinde bu alanda tek tecrübeli kişi Brain Reynolds değil tabii ki. Bu oyun ustasının yanında kendini kanıtlamış birçok isim yer alıyor. *Alpha Centauri*'nin yapımcısı Tim Train, Sid Meier'in yeni oyunu *Dinosaurs*'un sanat yönetmenliğini yapmış olan David Inscore ve Firaxis'ten tecrübeli programcı Jason Coleman bunlardan bazıları.

Big Huge Games daha çok yeni jenerasyon gerçek zamanlı strateji oyunlarına odaklanmayı planlıyor. Amaç ise birbirine benzeyen oyunlardan farklı olarak sektöre yenilik getirecek şeyler hazırlamak. Peki Brian Reynolds ve ekibi amaçlarını gerçekleştirebilecek mi? Big Huge Games'in planları hakkında Reynolds'la yaptığımız röportaj bizi hangi oyunların beklediğini ortaya koyuyor.

PCG: İlk olarak şu anda ne üzerinde çalıştığın konusunda bize biraz ipucu verir misin?
REYNOLDS: Aslına bakarsanız daha iki hafta önce işbaşı yaptık. Bu sebeple şu anda kafamızdaki düşünceleri somut ürünlere dönüştürmüş değiliz. Ancak oldukça heyecanlı ve hevesli olduğumuzu söyleyebiliriz. Şimdilik sadece strateji türüne odaklanmayı düşünüyoruz. En büyük amacımız ise oyun severlere klasikleşmiş gerçek zamanlı stratejilerden çok daha farklı şeyler sunmak.

PCG: Diğer türleri bir yana bırakarak neden sadece gerçek zamanlı stratejiye yöneldiniz?
REYNOLDS: Bunun iki ana sebebi var. Birinci neden uygulama kolaylığı. Bildiğiniz gibi strateji oyunları, Internet için diğer türlerden daha uygun. Ayrıca insanların artık single player oyunlarla yetinebileceğini düşünmüyoruz. Bu sebeple oyun piyasasında iyi bir yer edinmek istiyorsak hem single player'a hem de multiplayer'a önem vermeliyiz. İkinci neden ise gerçek zamanlı stratejiye karşı duyduğumuz heyecan. Sonuç olarak hepimiz bu türün bağımlısıyız ve denemek istediğimiz birçok yeni fikrimiz var.

PCG: Gerçek zamanlı stratejinin geleceğini nasıl görüyorsunuz? Bu alanda ne gibi değişiklikler olacak?
REYNOLDS: Bu değişiklikleri konuşmaktan ziyade göstermeyi tercih ederiz.

PCG: Big Huge Games adı nereden geliyor?
REYNOLDS: Bu adı Dave Inscore buldu aslına bakarsanız. Biz de oldukça hoşlandık, çünkü kendimizi çok da ciddiye almadığımızı gösteren esprili bir isim. Diğer yandan, oyun pazarında olmak istediğimiz noktayı gösteriyor ve devamlı olarak bize bunu hatırlatıyor. Ayrıca biz çok yemek yiyip, telefondayken "büyük Brian konuşuyor" gibi laflar ediyoruz.

PCG: Şu anda geliştirmekte olduğunuz kaç ürün var?
REYNOLDS: Şimdilik tek bir ürün üzerinde çalışıyoruz. Bunun sebebi tasarım, teknoloji ve diğer üretim değerleri açısından en yüksek standardı yakalamak istememiz. Önümüzdeki günlerde size daha ayrıntılı bilgiler sunacağız.

PC GAMER TAVSİYE EDİYOR

Yakın zamanda çıkan oyunlardan seçtiklerimiz

THE SIMS

96%

Bu yazıyı okumakla vakit kaybetmeyin ve hemen bu oyunu alın. Çabuk olun çünkü değerli oyun zamanınız her geçen dakika azalıyor.

NOX

89%

***Diablo II* kadar olmasa da, hoşunuza gidecektir.**

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

94%

Kesinlikle şimdiye kadar yapılmış en iyi genişleme paketi.

FLANKER 2.0

89%

Oyunda detaylara önem verilmiş. O kadar ki bazı göstergeler Rusça.

PCG HABER HATTI

›› *Unreal Tournament* fanatikleri için iyi bir haberimiz var. Hala yapmadıysanız hemen *unreal.epicgames.com* adresine gitseniz iyi olur. Çünkü burada sizi oyunun resmi add-on paketi bekliyor. Ücretsiz olarak download edebileceğiniz bu pakette yeni skinler, bölümler ve Relics özelliği bulunuyor.

›› Blizzard Entertainment'ta çalışan Michael O'Brien, Pay Wyatt ve Jeff Strain, Triforge adını verdikleri kendi tasarım stüdyolarını kurmak amacıyla şirketten ayrıldılar. Bu üçlü Blizzard'da önemli görevlerde bulunsalar da, yapılan açıklamada ayrılışların herhangi bir gecikmeye yol açmayacağı ifade edildi.

›› DreamWorks Interactive'in bir PlayStation First Person Shooter'ı olan *Medal of Honor* adlı oyununu PC'de görmeyi birçok oyunsever istiyor. Şu anda bu konuda bir açıklama olmamasına rağmen, Electronic Arts'ın DreamWorks'ü satın alması bizleri bu konuda oldukça umutlandırdı.

›› Raven Software tarafından hazırlanmakta olan Voyager: Elite Force'u temel alan bir çizgi roman hazırlamak için, yayıncı Activision ile DC Comics anlaşmaya vardılar. Wildstorm çizerlerinin gerçekleştireceği çizgi romanın, oyunun çıkışından kısa bir süre önce raflarda olması bekleniyor.

Driver'a rakip geliyor

Hollywood ile oyun endüstrisi arasında son günlerde giderek artan bir işbirliği gözleniyor. Bunun en son örneği orijinal adı *World's Scariest Police Chases* olan programın Fox Interactive tarafından bir sürüş oyunu haline getirilecek olması. Amerika Birleşik Devletleri'nde yayınlanan bu program polis takip ve kovalamacalarını ele alan bir reality show.

World's Scariest Police Chases'da oyuncular polis ya da suçlu olmak arasında seçim yapma hakkına sahip olacaklar. Kalabalık şehir caddelerinde çılgınca araba sürmek isteyen birçok kişi olduğunu bilen yapımcılar oyunun oldukça ilgi göreceğini düşünüyorlar. Anlayacağınız *Driver* ve *Midtown Madness*'a yeni bir rakip geliyor.

Televizyon programını sunan polis yetkilisi John Bunnel, oyunda da benzer bir görevde bulunacak. *World's Scariest Police Chases* hem PC hem de Dreamcast için Teeny Weeny Games tarafından hazırlanıyor. Oyunun içinde bulunduğumuz yılın sonlarında piyasaya çıkması bekleniyor.

World's Scariest Police Chases aslında Fox Interactive'in Hollywood'dan esinlenerek yaptığı ilk oyun değil. *Alien vs. Predator*'ı birçoğunuz hatırlayacaktır. Ayrıca son aldığımız habrlere göre, Fox Interactive uzun yıllar önce yapılmış olan *Planet of the Apes* (Maymunlar Gezegeni) adlı filmi baz alan yeni bir oyun planlıyor.

Alien vs. Predator temel aldığı filmler kadar ürkütücüydü.

BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

EN ÇOK OYNANAN OYUNLAR...

NO.	OYUN	YAYINCI	PCG RATİNG
1.	*The Sims*	Maxis	%96
2.	*Half-Life: Opposing Force*	Sierra	%94
3.	*Nox*	EA	%89
4.	*Quake III Arena*	id	%80
5.	*Unreal Tournament*	GT Interactive	%90
6.	*Soldier of Fortune*	Activision	-
7.	*M&M 8: Day of the Destroyer*	3DO	-
8.	*Fifa 2000*	EA Sports	%90
9.	*Thief II: The Metal Age*	Eidos	-
10.	*NFS: Porsche Unleashed*	EA	-

DIABLO II

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Diablo II sonunda geliyor

Listemizde Diablo II, Thief II: The Metal Age'den sonra ve çıkmasına az bir süre kala liderliği kimseye kaptırmadı. Diablo II'nin ardından Warcraft III ikincilikteki yerini sağlamlaştırıyor. Bu ay Team Fortress 2 büyük bir atak gerçekleştirerek üçüncü sıraya yerleşti. Duke Nukem Forever'ın çıkış tarihinin ertelenmesi bunda önemli bir etken. Bu arada Tribes 2 ve Midtown Madness 2 listemize yeni giriş yapan oyunlar.

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunu duyurmak ve listemizin oluşmasına katkıda bulunmak için yapmanız gereken bize posta veya e-mail ile ulaşmak. E-mail adresimiz mektup@pcgamer.com.tr, posta adresimiz Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli/İstanbul. Adresinizi ve telefon numaranızı da belirttiğiniz "Beklemek İşin En Zor Yanı" başlıklı mektuplarınızı bekliyoruz.

Bize mektup gönderen ve ilk sırada yer alan oyuna oy veren okuyucularımız arasında yaptığımız çekiliş sonucu, bu ayın talihlisi Yiğit Parmaksız bizden sürpriz bir ödül kazandı.

1. *Diablo II* .... %20
2. *WarCraft III* .... %16
3. *Team Fortress 2* .... %12
4. *Duke Nukem Forever* .... %8
5. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* .... %7
6. *Command & Conquer: Renegade* .... %6
7. *Imperium Galactica II* .... %6
8. *Tribes 2* .... %4
9. *Max Payne* .... %3
10. *Midtown Madness 2* .... %3

PCG HABER HATTI

Spec Ops'u tasarlayan Zombie Studios, Advanced Interactive Systems tarafından satın alındı. AIS, SWAT ekipleri için video bazlı simülatörler hazırlayan bir şirket olarak biliniyor. Tahmin ediyoruz ki Zombie ile AIS bilgi ve tecrübelerini birleştirdiğinde ortaya oldukça etkileyici oyunlar çıkacak.

Şaşırtıcı bir kararla NVIDIA ve S3 yedi yıllık geniş kapsamlı bir anlaşma imzaladılar. Böylece iki firma arasındaki patent sorunu da ortadan kalkmış oldu. Belki de artık S3'ten de GeForce ekran kartları görebileceğiz. Bu konuyla ilgili olarak gelecek aylarda Donanım bölümümüzü takip etmeyi unutmayın.

Homeworld efsanesi yeni bir bölümle devam ediyor. _Homeworld: Cataclysm_ içerdiği çok sayıda yenilikle tek başına bir oyun gibi. 17 yeni görev, yeni gemiler, daha iyi multiplayer özellikleri ve daha fazlası Cataclysm'de bizleri bekliyor olacak. Oyunda ayrıca The Beast adlı yeni bir varlık da bulunuyor.

Who Wants To Be A Millionaire'den sonra oyun firmalarının için TV programlarının popülerliği oldukça arttı. Bunun en son örneği Entertainment Tonight. Activision, geçtiğimiz günlerde yapımcılarla, programı temel alan bir oyun hazırlama konusunda anlaşmaya yaptı. Çıkış tariri olarak şimdilik söylenen bu yılın sonu.

Worf Acele Köprüye

Uzay Yolu'nun (Star Trek) Klingon'u ile kısa bir sohbet

Bu ay Uzay Yolu fanatikleri için özel bir konuğumuz var; serinin belki de en popüler karakterlerinden biri olan Worf'u canlandıran Michael Dorn. Bu yetenekli ve oldukça meşgul aktörden önümüzdeki günlerde gerçekleştireceği çalışmalar hakkında bilgi aldık. İşte bize söyledikleri:

PCG: Uzay Yolu: Yeni Jenerasyon'dan sonra kendini meşgul etmek için neler yaptığını söyler misin bize?
DORN: Deep Space 9'la dört yıl uğraştıktan sonra, bağımsız filmlerde oynamak ve yönetmenlik yapmak için bu alana yöneldim. Ayrıca uçuş zevkimi gidermeyi de ihmal etmedim.

PCG: Sence bir oyun ile televizyon dizisi arasında üretim değeri açısından ne gibi farklar var?
DORN: Her ikisinde de canlı bir performans olmaması sebebiyle değerler birbirine oldukça yakın. Buna ek olarak oyunda kişinin kaderini belirleme imkanı var.

PCG: Oyunlarla uğraşmak mı, televizyon ya da sinema mı daha çok hoşuna gidiyor?
DORN: Uçuş simülasyonlarını çok seviyorum. Ancak televizyon izlemeyi ve filmlerde oynamayı da bir o kadar çok seviyorum.

PCG: Peki şu aralar favori oyunların neler?
DORN: *Sabre Ace* ve *MiG Alley*.

PCG: Worf olmaktan hiç sıkıldığın oldu mu?
DORN: Kesinlikle hayır.

PCG: Gelecek için ne gibi planlar yapıyorsun?
DORN: Yapacaklarım yönetmenlik, aktörlük, uçmak, mutlu olmak...


Görünüşe aldanmayın, bir Klingon için oldukça dostane.

PCG OYUN TAKVİMİ

Sevdiğiniz oyunların çıkış tarihlerini buradan öğrenin

İşte bir kez daha sizlere önümüzdeki günlerde piyasaya çıkacak oyunları tarihleriyle birlikte duyuruyoruz. Programınızı ve bütçenizi aşağıda verdiğimiz oyun çıkış tarihlerine göre ayarlamayı unutmayın. Çıkış bilgileri yayıncı firma kaynaklıdır. Ancak hatırlamanız gereken şey aşağıda verdiğimiz tarihlerin değişme ihtimalinin olduğu. Bu durum çoğunlukla oyunun hazır olmasına ya da yayıncı firmaların pazarlama stratejilerine bağlı olarak farklılıklar gösterebiliyor. PCG Oyun Takviminin hazırlanmasında katkılarından dolayı Rich LaPorte'ye ve Gone Gold'da bulunan arkadaşlara teşekkür ediyoruz. Oyunların raflara geliş tarihleriyle ilgili en güncel gelişmeleri ve değişmeleri öğrenmek istiyorsanız www.gonegold.com adresine bir göz atmayı unutmayın.

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Allegiance	Microsoft	01/04/00	Söz verdiler
Gromada	Buka	01/04/00	Olmalı
Tzar: Burden of the Crown	Talonsoft	01/01/00	İyi gözüküyor
Chess 2000	Interplay	04/04/00	Şah ve mat
Triple Play 2001	EA Sports	04/04/00	Daha erken
Traitor's Gate	DreamCatcher	05/04/00	Birkaç gün daha verin
Emergency Rescue Firefighters	GT	05/04/00	Gitmek için hazır
Caesar's Palace 2000	Interplay	10/04/00	Bahse girerim
Colin McRae Rally	Codemasters	12/04/00	Tam zamanında
Imperium Galactica 2	GT	12/04/00	Çıkmalı
Shadow Watch	Red Storm	12/04/00	Hazır
Micro Maniacs	Codemasters	14/04/00	Büyük olasılıkla
Rainbow Six: Urban Operations	Red Storm	14/04/00	Olumlu
Ultima Online: Renaissance	Origin	18/04/00	Zamana ihtiyacı var
Tachyon	NovaLogic	18/04/00	Az kaldı
Dukes of Hazzard	South Peak	19/04/00	Motoru çalıştır
Metal Fatigue	Psygnosis	19/04/00	Yakın olacak
EverQuest: Ruins of Kunark	Verant	20/04/00	Gelecek ay
Insane	Codemasters	21/04/00	Kesin
Skip Barber Racing	Bethesda	26/04/00	Yeşil ışık
FLY! 2000	G.O.D.	27/04/00	Havalanıyor

Allegiance · Triple Play 2001 · Shadow Watch · Tom Clancy's Rogue Spear: Urban Operations

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Reach for the Stars	Mindscape	29/04/00	Yıldızlar evet diyor
Starlancer	Microsoft	29/04/00	Gelecek ay
B-17 Flying Fortress II	MicroProse	02/05/00	Umuyoruz
Wall Street Tycoon	Ubisoft	02/05/00	Alacağız
Europe in Flames	Talonsoft	02/05/00	Hazırlan
Werewolf: The Apocalypse	ASC Games	03/05/00	Dolunayı kaçıracak
Hidden and Dangerous Gold	Talonsoft	03/05/00	Yapmalı
Shogun: Total War	EA	04/05/00	Hazır ol savaşçı
Martian Gothic	Talonsoft	04/05/00	Evet
Earth 2150	Mindscape	05/05/00	Katılıyoruz
Icewind Dale	Interplay	10/05/00	Daha sonra
Millionare 2	Disney	10/05/00	Bu kesin tarih mi?
Motocross Madness 2	Microsoft	12/05/00	Vitesi at
PGA Golf 2000	Sierra	15/05/00	Sopanı hazırla
Evolva	Interplay	15/05/00	Mümkün
Star Trek: Conquest Online	Activision	17/05/00	Onlar öyle diyor
Soulbringer	Interplay	18/05/00	Şimdi gibi
Warlords: Battlecry	Mindscape	19/05/00	İyi gidiyor
SimCity 3000 Unlimited	Maxis	24/05/00	Yaklaşık
IHRA Drag Racing	Bethesda	25/05/00	Bitiş çizgisini geç
Vampire: The Masquerade	Activision	30/05/00	Yarasalara dikkat

Insane · Motocross Madness 2 · Soul Bringer · Vampire: The Masquerade

» **Red Storm Entertainment geçtiğimiz yıl bilim-kurgu romanı yazarı Anne McCaffrey ile bir anlaşma imzalamıştı. Sonunda McCaffrey'in hayal gücü kullanılarak gerçekleştirilecek ilk oyun olan *Freedom: First Resistance* duyuruldu. Third person adventure tarzındaki oyun bu yılın sonlarında piyasaya sürülecek.**

» **RealPlayer programıyla tanıdığımız RealNetworks online oyun pazarına girmek amacında. Bunun için şirketin ilk ürünü Real.com Games geçtiğimiz günlerde hizmete başladı. Şirket yetkilisi Paul Thelen yaptığı açıklamada, amaçlarının CD kalitesinde oyunlar hazırlamak olduğunu söyledi.**

» **LucasArts geçtiğimiz günlerde 2001 yılında yayınlamayı planladığı online multiplayer oyununu açıkladı. *Star Wars*'ı Internet'e taşıyacak olan oyun RPG tarzında olacak. Yapılan açıklamaya göre oyunun server hizmetleri Sony'nin *www.station.com* sitesi tarafından verilirken, EverQuest yapımcılarından da yardım görülecek.**

» Sierra Studios, *Empire Earth* adında yeni bir oyun geliştirdiğini duyurdu. Oyunun tasarımcısı ise *Age of Empires*'ın da baş tasarımcılığını yapan Goodman. Gerçek zamanlı strateji türündeki *Empire Earth*, ateşin bulunmasından günümüze kadar geçen bir süreyi kapsayacak. Oyun 2001'in ilk yarısı için hazırlanılıyor.

Leopar tanklarını kullanın

Modern tank simülasyonları çok sık karşımıza çıkmıyor. 1998 yılında yapılan *M1 Tank Platoon II* son gerçekçi simülasyondu. Savaş oyunları yayıncısı Shrapnel Games çıkaracağı Steel Beasts adlı oyunla bu boşluğu doldurmayı düşünüyor.

Tasarımcı Al Delaney oyunu hazırlarken en çok yardımı Alman, Amerikan ve İsveç askeri görevlilerinden alıyor. Stell Beasts'te oyuncular Alman Leopard 2A4 ve Amerikan M1A1 Abrams savaş tanklarını single ya da multiplayer modlarında kontrol edebilecekler.



İçerde sıkıldıysanız biraz hava alabilirsiniz.

Steel Beasts, daha önce *Horse and Musket: Great Battles of the Eighteenth Century, Armies of Armageddon: WDK 2K* ve *Brigade Combat Team* oyunlarını hazırlayan Shrapnel Games'in ilk 3D oyunu olma özelliğini taşıyor. Oyunda 3D hızlandırıcı olmamasına rağmen tasarımcılar programlamanın sorun çıkarmayacak şekilde, ustaca yapıldığını belirtiyorlar. Oyuncular kendi senaryolarını yapabilecekleri gibi, şirket daha sonra bazı ek senaryolar hazırlamayı da planlıyor.

Microsoft Flight Simulator, gibi oyunları eğitim amaçlı olarak kullanan A.B.D. Silahlı Kuvvetleri *Steel Beasts*'e de bu açıdan sıcak bakıyor.

PCG OYUN TAKVİMİ-TÜRKİYE

Ülkemize daha çok sayıda orijinal oyunun getirilmesi hepimizin isteği. İthalatçı firmalara daha fazla destek vererek bunu sağlayabiliriz. Takvimimizde, Türkiye'de orijinali çıkacak oyunların firmalardan derlediğimiz çıkış tarihlerini bulabilirsiniz.

PİYASADA

OYUN	YAYINCI
Age of Empires II	Microsoft
Allegiance	Microsoft
Baseball 2001	Microsoft
Basketball 2000	Microsoft
C&C Worldwide Warfare	Aral
Civilization II "Test of Time"	Hasbro
Close Combat	Microsoft
Combat Flight Simulator 2000	Microsoft
Driver	Ersan
Dune 2000 Classic	Aral
F1 2000	Aral
Fifa 2000	Aral
Flight Simulator 2000	Microsoft
Football World Manager	Odyssey
GP 500	Hasbro
Indiana Jones: The Infernal Machine	Ersan
Legacy of Kain: Soul Reaver	Ersan
Links LS 2000	Microsoft
Mech Warrior 3	Hasbro
Midtown Madness	Microsoft
Nascar 2000	Aral
NBA Live 2000	Aral
Need For Speed Porsche 2000	Aral
Nowhere Land	EnterNet
Nox	Aral
Prem. League Football Manager 2000	Aral
Risk 2	Hasbro
Rollercoaster Tycoon	Hasbro
Shadow Company	Odyssey
Shadow Man	Ersan
Soccer 2000	Microsoft
Start-up 2000	EnterNet
South Park Rally	Ersan
The Sims	Aral
Theocracy	Odyssey
Tom Raider: The Last Revelation	Ersan
Tonic Trouble	Odyssey
Triple Play 2001	Aral
Ultima: Ascension	Aral
Wall Street Trader 2000	EnterNet

MAYIS 2000

OYUN	YAYINCI
Alien vs. Predator Gold	Aral
Asheron's Call	Microsoft
Cricket 2000	Aral
Die Hard Trilogy 2	Aral
Dungeon Keeper Gold Classic	Aral
Euro 2000	Aral
Majesty	Hasbro
The Biggest Names: Vol. 3	Aral
Theme Hospital Classic	Aral
Theme Park	Aral
Theme Park World	Aral
Tiger Woods PGA Tour 2000	Aral
Ultima Online: Renaissance	Aral

HAZİRAN 2000

OYUN	YAYINCI
B 17 Flying Fortress II	Hasbro
Croc 2	Aral
F1 Manager	Aral
MotoCross Madness 2	Microsoft
Shogun: Total War	Aral
Simon The Sorcerer 3D	Hasbro
Starlancer	Microsoft
SimCity 3000 World Edition	Aral

AYRINTILI BİLGİ İÇİN

Aral	0212 659 26 73
EnterNet	0212 259 86 17
Ersan	0212 290 24 90
Hasbro	0212 217 12 85
Microsoft	0212 258 59 98
Odyssey	0212 233 10 50

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

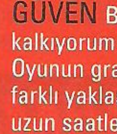
Bu ay ofiste editörlerimizi Porsche kullanma heyecanı sardı. Yapılan multiplayer yarışlarda yaşanan çekişmeler görülmeye değerdi. Bu arada Haziran CD'mizde bulabileceğiniz, *Half-life*'ın son günlerdeki en popüler modu *Counter Strike* askerliğini yapmamış arkadaşlara iyi bir eğitim sağlarken, askerlik yapmış olanlar tecrübelerini konuşturdu.



BURAK İtiraf ediyorum ki bu ay *Ultima* dışındaki zamanlarda *Porsche 2000* oynadım. *Ultima*'nın yeri tartışılmaz ama *Porsche*'de çok çekici. Gene de *Ultima* ile olan evliliğimi hiç bir oyun bozamaz.



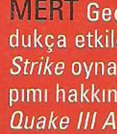
GÜVEN Bu aralar *Isabelle* ile yatıp kalkıyorum desem yalan olmaz herhalde. Oyunun grafiksel ve psikolojik anlamdaki farklı yaklaşımı beni bayağı bir etkiledi ve uzun saatlerimi meşgul etti.



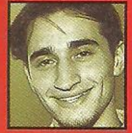
UĞUR Bu ay ailevi sorunlarım yüzünden pek oyun oynayamadım. Yanlış anlamayın tabii ki *The Sims*'den bahsediyorum. Oyun bana yaşatmanın öldürmekten daha zevkli olabileceğini gösterdi.



MERT Geçen ayın kapak konusu beni oldukça etkiledi. Bu yüzden bolca *Counter Strike* oynamanın dışında, mod ve level yapımı hakkında bilgi toplamaya devam ettim. *Quake III Arena*'yı unutmayalım bu arada.



CÜNEYT Biliyorum, herkes bana gülecek, ama ben *Half-Life*'a yeniden taktım kafayı... Oturdum baştan oynuyorum, onu bitirince de *Opposing Force*'u bitirmeyi düşünüyorum. *They Hunger*'da sırada bekliyor.



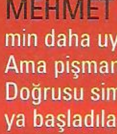
MUSTAFA Yeni oyunların çıkmasını beklerken *Counter Strike* beni meşgul etmeyi başarıyor. Öte yandan, bir RPG editörü olmasam da *Diablo II*'nin multiplayer olanaklarını keşfetmeye çalıştım.



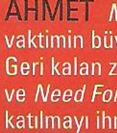
ÜMİT Bana sorarsanız bu ayın en önemli oyunu *MindRover*. İki bölüm oynadıktan sonra devam etmemek için kendimi çok zor durdurdum. Geriye kalan zamanımda *The Sims* beni zevkle oyalamaya devam etti.



MEHMET *Ultima Online* yine birkaç gecemin daha uykusuz geçmesine sebep oldu. Ama pişmanlık duyduğumu söyleyemem. Doğrusu sim oyunlarım bu klasiği kıskanmaya başladılar bile.



CEM Piyasaya ilgimi çeken yeni bir oyun çıkmadığı için, ben de eski dostlarla zaman geçirmeye çalıştım. Bunların başında ise hiç kuşkusuz *Championship Manager Season 99/00* ve *Fifa 2000* geliyor.





AHMET *Might & Magic 8*'i bitirmek bu ay vaktimin büyük bir kısmını aldı diyebilirim. Geri kalan zamanlarımda ise *Counter Strike* ve *Need For Speed: Porsche 2000* furyasına katılmayı ihmal etmedim.









Sınırları sonuna kadar zorladınız.

Tüm zamanların en iyi yarışına hazır olun. Süper prototip araçlarla yolları arşınlayın. Yoldaki ve parkurlardaki tehlikelerle flört edin. Ve ister adre-nalin ihtiyacınız için aksiyon moduna girin, ister deneyimli bir porsche tek sürücüsü olarak kariyer yapın.
Hazırlıklı olsanız iyi olur. Hazırlık herşeydir, öyle değil mi? Değil!

Şimdi sınırı geçme zamanı.



Türkçe Kullanma Kılavuzu ile birlikte..



www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

ELECTRONIC ARTS™ TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR
Tel: 0212 212 83 55 - 56

Top 50

Bize gelen oylar şunu gösteriyorki aranızda müthiş *Thief* fanatikleri var. Bunun yanında Larry serisini sevenlerde biraz hız kesmişler gibi görünüyor. Listemizde *Half Life* gene yükselişte olmakla beraber *Age of Empires II* yerini kolay kolay kaptıracağa benzemiyor. Geçen aylarda yaptığımız uyarılardan sonra artık oylarınızda oyun isimlerini açık olarak yazmaya başlamanız çok iyi oldu. Böylelikle oylarınızın hangi oyuna gittiğini anlayıp geçersiz saymak zorunda kalmıyoruz ve emeklerinizde boşa gitmiş olmuyor. Sakın aklınızdan çıkartmayın: Oy vermezseniz sevdiğiniz oyunlar sıralamada aşağılara düşmeye mahkumdur.

Aksiyon Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Half Life: Opposing Force (Sierra)	46	97
2.	●	Quake III: Arena (id)	44	80
3.	▲	Half Life (Sierra)	42	94
4.	▲	Thief Gold (Eidos)	40	92
5.	▼	Unreal: Tournament (GT Interactive)	40	-
6.	▲	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	30	85
7.	▼	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	29	90
8.	▼	Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos)	28	70

Adventure Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra)	23	84
2.	●	Gabriel Knight 3 (Sierra)	19	80
3.	▼	Omikron (Eidos))	19	74
4.	▼	Outcast (Infrogames)	15	90
5.	▼	Sanitarium (ASC Games)	14	89
6.	–	Isabelle (Belisa)	14	75
7.	●	Grim Fandango (Lucas Arts)	10	91
8.	▼	Broken Sword (Virgin)	8	82

FRP Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	NOX (Westwood)	29	89
2.	▲	Planescape: Torment (Interplay)	24	93
3.	▼	Silver (Infrogames)	23	81
4.	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	21	950
5.	●	Diablo (Blizzard)	20	90
6.	●	Fallout 2 (Interplay)	18	89
7.	●	Revenant (Eidos)	15	71
8.	●	Baldur's Gate (Interplay)	11	94

Spor / Yarış Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Fifa 2000 (EA Sports)	43	90
2.	●	NBA Live 2000 (EA Sports)	38	76
3.	–	NFS Porsche 2000(Electronic Arts)	33	92
4.	▼	Driver (GT Interactive)	33	78
5.	▼	NFS IV (Electronic Arts)	30	78
6.	▼	Midtown Madness (Microsoft)	29	-
7.	–	Superbike 2000 (EA Sports)	28	90
8.	▼	Fifa 99 (EA Sports)	27	89

Strateji Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Age Of Empires II (Microsoft)	50	94
2.	●	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	33	73
3.	▲	Homeworld (Sierra)	25	93
4.	▼	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	25	89
5.	–	Majesty (Microprose)	24	85
6.	●	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	22	84
7.	●	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	19	89
8.	●	C&C: Red Alert (Westwood)	16	91

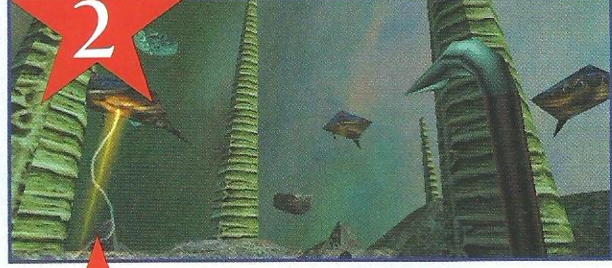
Simülasyon Oyunları

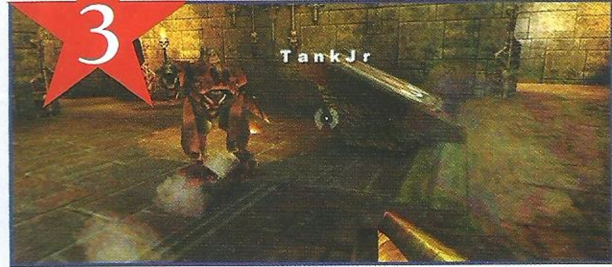


Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	The Sims (Electronic Arts)	30	96
2.	●	Descent III (Interplay)	24	93
3.	▲	Jane's F/A-18 (Jane's)	23	93
4.	▼	Freespace II (Interplay)	20	93
5.	●	Jane's USAF (Jane's)	18	85
6.	–	Fleet Command (Jane's)	14	89
7.	▼	Falcon 4.0 (Microprose)	12	95
8.	▼	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	8	72

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	●	Age Of Empires II (Microsoft)	ST	50	94
2	▲	Half Life: (Sierra)	AK	46	97
3	●	Quake III: Arena (id)	AK	44	80
4	▲	Fifa 2000 (EA Sports)	SY	43	90
5	▼	Half Life Opposing Force (Sierra)	AK	42	94
6	▲	Unreal: Tournemant (GT Interactive)	AK	40	92
7	▲	Thief Gold (Eidos)	AK	40	-
8	▼	NBA Live 2000 (EA Sports)	AK	38	76
9	–	NFS Porsche 2000 (Electronic Arts)	SY	33	92
10	▲	Driver (GT Interactive)	SY	33	78
11	●	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	ST	33	73
12	▼	The Sims (Electronic Arts)	SM	30	96
13	▲	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	30	85
14	▼	NFS IV (Electronic Arts)	SY	30	78
15	▼	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	AK	29	90
16	▼	Midtown Madness (Microsoft)	SY	29	90
17	▼	NOX (Westwood)	FRP	29	89
18	–	Superbike 2000 (EA Sport's)	SY	28	89
19	▲	Tomb Raider:The Last Revelation(Eidos)	AK	28	70
20	▼	Fifa 99 (EA Sports)	SY	27	-
21	▲	Homeworld (Sierra)	ST	25	93
22	▼	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	25	89
23	●	Re-volt (Acclaim)	SY	25	88
24	▼	Descent III (Interplay)	SM	24	93
25	▲	Planescape: Torment (Interplay)	FRP	24	93

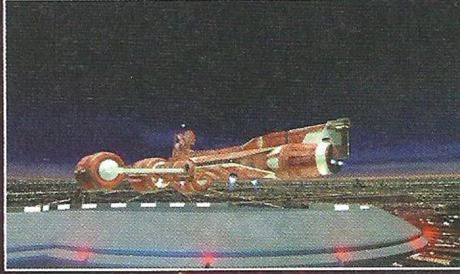
Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	–	Majesty (Microprose)	ST	24	85
27	▲	Jane's F/A-18 (Jane's)	SM	23	93
28	▼	Leisure Suit Larr 7:Love for Sail(Sierra)	AD	23	84
29	▼	Silver (Infrogames)	FRP	23	81
30	▲	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	ST	22	84
31	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	FRP	21	95
32	▼	Worms Armageddon (Microprose)	ST	21	90
33	▼	Freespace II (Interplay)	SM	20	93
34	▼	Diablo (Blizzard)	FRP	20	90
35	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	19	89
36	▲	Gabriel Night 3 (Sierra)	AD	19	80
37	▼	Omicron (Eidos)	AD	19	74
38	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	18	89
39	▼	Jane's USAF (Jane's)	SM	18	85
40	▲	Swat 3: Close Quarters Battle (Sierra)	AK	17	88
41	▼	Mechwarrior 3 (Microprose)	AK	17	86
42	▼	Legacy of Kain (Eidos)	AK	17	-
43	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	16	91
44	●	C&C Red Alert (Westwood)	ST	16	91
45	●	Pharaoh (Sierra)	ST	16	79
46	▼	Outcast (Infrogames)	AD	15	90
47	▼	Revenant (Eidos)	FRP	15	71
48	▼	Fleet Command (Jane's)	SM	14	89
49	▼	Sanitarium (ASC Games)	AD	14	89
50	–	Isabelle (Belisa)	AD	14	75

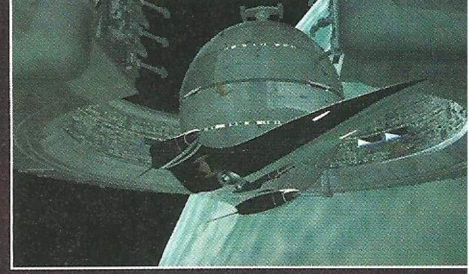
AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simülasyon

JEDI ŞÖVALYESİNİN DÖNÜŞÜ







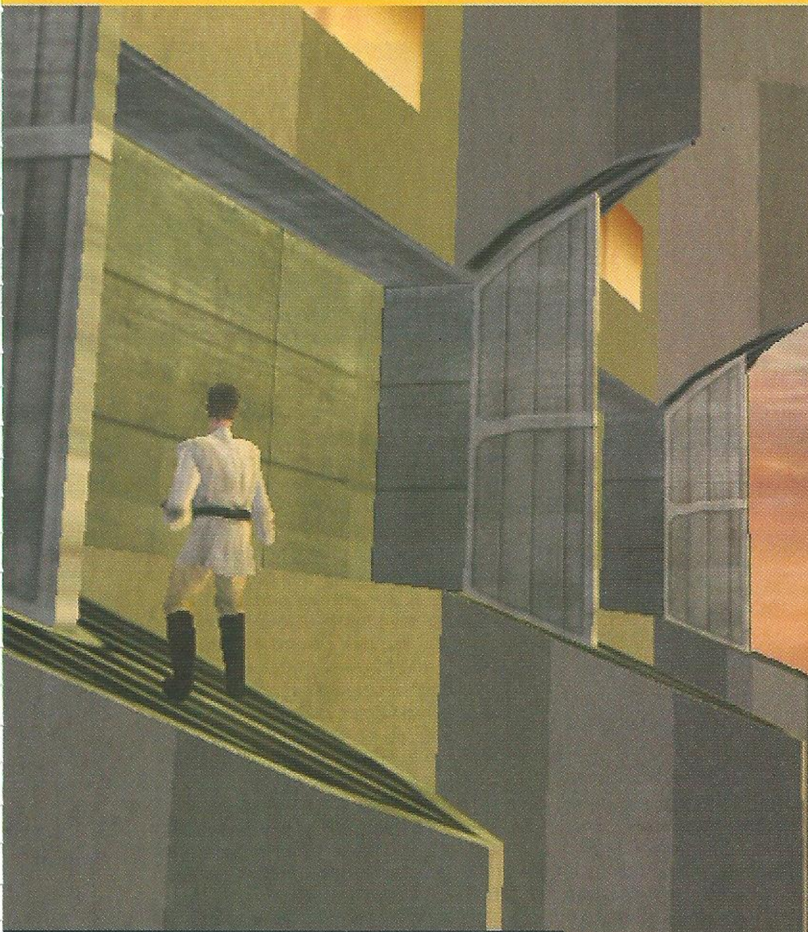


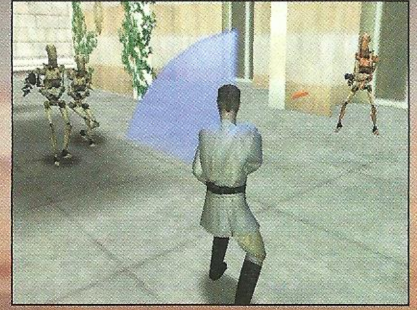
Hepimiz *Star Wars Bölüm I: Gizli Tehlike* filmini gördük, birçoğumuz da filmi beğenmedi. Hatta bazıları zavallı film hakkında demediğini bırakmadı. Filmin gösterime girdiği hafta, bir grup arkadaşla öğle yemeği yerken bahsettiğimiz gibi, bütün filmde bir çocuksuluk hakimdi. Hatta ve hatta bütün *Star Wars* hayranları adına bir tazminat davası açıp, artık eski haliyle hiç alakası kalmayan George Lucas'ın "franchise" mantığını eleştirmeyi bile düşündük. Ama ne yazık ki bütün bunların farkına vardığımızda iş işten geçmiş ve biz Mayıs 1999 sayımızın kapağına Bölüm I oyunlarını koymuştuk bile... Tüh!

Ama şimdi, filmin verdiği acıyı ve yarattığı hayal kırıklığını bir kenara bırakmanızı ve yeni çıkacak olan güzel bir aksiyon oyununun sunacağı olanaklara göz atmanızı istiyoruz.

Sözünü ettiğimiz şey, *Star Wars*'dan bile daha heyecan verici bir isim... Sözünü ettiğimiz şey, *Half-Life* gelene kadar *PC Gamer*'ın "Tüm Zamanların En İyi Oyunu" ünvanını elinde tutan Jedi Knight...

Şimdi sizleri Jedi Knight'ın uzun zamandır heyecanla beklenen devam oyunu olan *Obi-Wan*'ın yalnızca bize özel görüntüleri ve tanıtımıyla başbaşa bırakıyoruz. Sayfaları çevirmeye başlayın. Güç sizinle olsun!





Jedi Knight'ın devamında, Coruscant şehri gibi olağanüstü mekanlardan fazlasıyla yararlanılacak (üstte). Işın kılıcınızı savunma amaçlı da kullanabilirsiniz (küçük resim).

Bu bir George Lucas filmi değil

En çok sorulan soru şuydu: "Bu bir *Episode I* oyunu mu, yoksa Jedi Knight 2 mi?" Cevabın ikincisi olduğunu duymak sanırız hepinizi rahatlatacak. *Obi-Wan*, Bölüm I ile yaklaşık aynı zamanlarda geçiyor. Yani filmin başladığı zamanlarda başlıyor ve Darth Maul ile yapacağınız dehşet bir ışın kılıcı düellosu ile son buluyor. Arada ise filmde görülen birçok mekanı ziyaret etme şansı buluyorsunuz, bunların akışı da filmde sunulanlarla yaklaşık aynı sırada...

Ancak bir hinlik yapmışlar: Bu oyun sürekli olarak Obi-Wan karakterinin etrafında dönüyor; hatırlarsanız filmin büyük kısmında Obi-Wan gözükmüyordu. *Obi-Wan*'ın asıl güçlü yanı, acemi çaylak Jedi Padawan'in yerinde oynayabilmeniz ve başka olaylar yüzünden filmde izleyemediğimiz olayları ayrıntısıyla görebilmeniz.



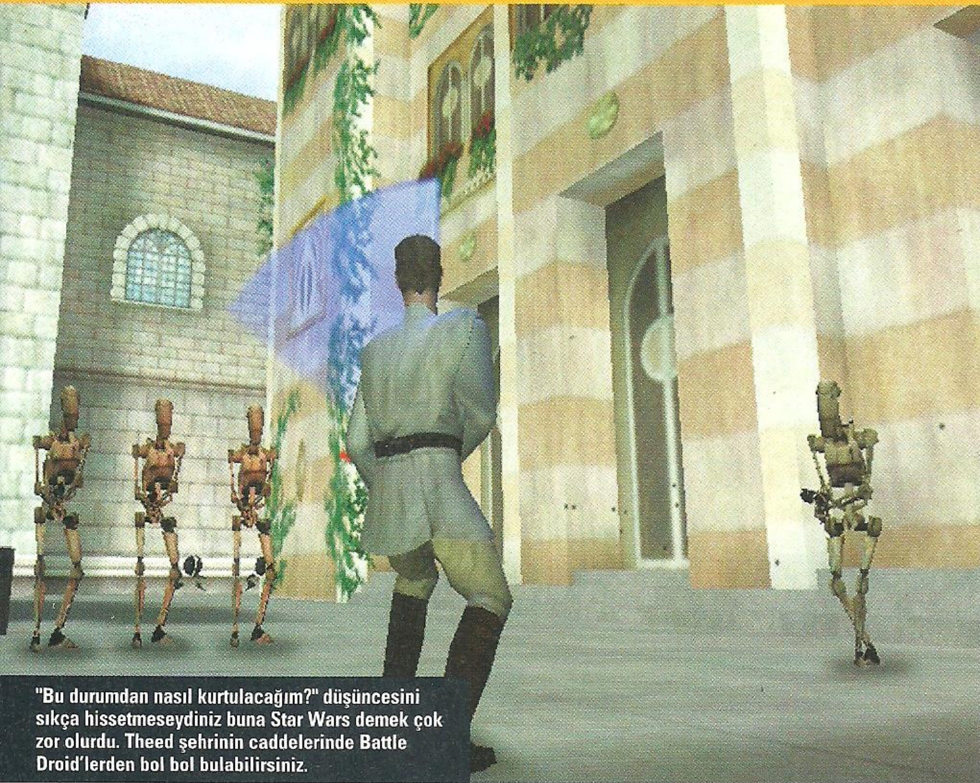
Gizlilik de en az kılıç becerisi kadar önemli olacak. Bir Jedi çok sessiz hareket edebilmeli.

Obi-Wan'da, diğer herkes ekrana çıkıp rolünü yerine getirirken Obi'nin (o zamanlarda arkadaşları ona Obi diyorlarmış) başına gelenleri konu alan yepyeni maceralar sizleri bekliyor. Oyunda Tuskan yağmacılarının Kraliçe Amidala'yı ve beraberindekileri nasıl kaçırdıkları anlatılıyor ve Obi'nin gidip onları Tuskan'ların elinden kurtarması konu ediliyor. (Obi'nin bu küçük olayı bir sır olarak saklamasına hiç şaşırmamak lazım.) Oyunda Obi'nin İmparatorluk robotları tarafından rehin alınan şehir sakinlerini kurtarmak için Thrall şehrine sızıp gizlenmesi gösteriliyor. Ayrıca Qui-Gon Meclis üyeleriyle buluşmak gibi rahat bir işle uğraşırken, Coruscant kulelerinde geçen ve Obi-Wan'ın saldırıyı tek başına püskürtmek zorunda kaldığı çok heyecanlı bir kovalamaca da var. (Zaten birilerinin vekili durumundaysanız her zaman böyle olmaz mı?)



İmparatorluğun karanlık güçlerine karşı kullanacağınız esas silahınız tabii ki ışın kılıcınız. Onu ustaca kullanmayı öğrenmeniz gerekiyor.

Proje lideri Steve Shaw, "Filmdeki sahne geçişlerinin arasını ve karakterlerin geçmişlerindeki bilinmeyen noktaları tamamlamak için bize büyük bir serbestlik sağlandı" diyor. "Mesela filmin sonlarına doğru adamlarımızın tekrar sarayın içine sızmaları gerektiği sahneyi ele alalım. Ne yapacaklarını anlatan güzel bir hologram gösteriyorlar ve sonra sahne kesiliyor, bir de bakıyorsunuz ki sarayın içine girivermişler! İşte biz sizi o araya götürüyoruz ve ormanda yaptığınız yolculuğu, şehrin altındaki antik yeraltı mezarlarında ilerle-



"Bu durumdan nasıl kurtulacağım?" düşüncesini sıkça hissetmeseydiniz buna Star Wars demek çok zor olurdu. Theed şehrinin caddelerinde Battle Droid'lerden bol bol bulabilirsiniz.



Obi-Wan'ın yolculuğunun bir kısmında, kaçırılan şehirlileri kurtarmak için Tatooine'in etrafında tehlikeli bir yolculuğa çıkmanız gerekecek.

yişinizi gösteriyoruz."

Thief'ten mi Esinlenmişler?

LucasArts'ın bürolarında *Obi-Wan*'ın tam olarak bir first-person shooter (FPS) olup olmadığı (ve dolayısıyla *Jedi Knight*'ın o dokunulmaz başarısından pay kapıp kapamayacağı) konusunda şiddetli tartışmalar yaşanıyordu. İnsanın gözünü alan herşey mevcuttu: muhteşem bir 3D motoru (üstelik de standart kodlardan hiçbirini kullanmayan, sıfırdan yaratılmış bir motor), yok etmeniz için bir sürü kötü karakter, ayrıntılı ve gerçekçi bir fizik modeli sayesinde yaratılan çok güzel mekanlar...

Ancak tam anlamıyla bir shooter bekleyenler, Eidos'un *Thief: The Dark Project* oyununa daha yakın olan oynanış ile karşılaştıkları zaman çok şaşıracaklar (bu etkilenme *Obi-Wan*'ı geliştiren ekibin birçok üyesi tarafından dile getirildi). Oyunda gizliliğe, planlı baskınlar yapabilme becerisine ve basit tabancalarla savaşmak yerine ışın kılıçlarını konuşturucasına yapılan dövüşlere çok önem verilmiş. Zaten oyunun büyük bir kısmı da üçüncü kişi perspektifinde çok daha rahat oynanıyor, çünkü bu görünümde ışın kılıcınızı daha rahat kontrol edebiliyorsunuz.



Üzerinize gelen ateşleri yansıtıp geri göndermeyi öğrenebilmeniz çok iyi birşey.

Shaw şöyle diyor: "[*Obi-Wan*'da] türü genişletmek ve daha düzgün hareketler (taklalar, dönüşler vs.) yaratmak için harcadığımız çabalara bakıldığında, insanların bu oyunu daha çok üçüncü kişi perspektifinden oynayacaklarını düşünüyoruz. Hareketlerin güzelliğini izlemek için olmasa bile, en azından başlarının dönmesini giderebilmek için bunu tercih edecekleri kanısındayız."

Obi-Wan aynı zamanda *Jedi Knight*'ta izlenilen felsefeye de uymaya çalışacak. Yani tek çareniz akıllıca hareket etmek ve alıştırma yapmak olacak; etraftan bulduğunuz güçlü silahlarla ortalığı kırıp geçirmeniz pek mümkün olmayacak.

"Zırh ya da kalkanlarınız yok, yani silahınızı kapıp düşmanlarla dolu bir odaya dalmayı ve dışarı tek parça halinde çıkmayı ümit edemeyeceksiniz" diyor Shaw. "Oyuncunun karşılaştığı şeyler hakkında düşünmesini, mekanlardan ve bulduğu eşyalardan hareketle en iyi stratejiyi kurmasını istiyoruz."

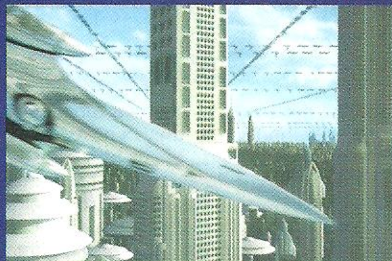
Geliştirici ekibin üyelerinden biri olan Ryan Kaufman ise "[*Obi-Wan*] bir tabancaya ihtiyaç duymaz, o masum insanları tehlikeye sokmaktan her zaman çekinir" diyor. "Peki bundan hiç çekinmeyen acımasız düşmanlara karşı nasıl savaşırsınız? Tabii ki gizlenerek ve beyninizi kullanarak..."

Siz henüz bir çıraksınız, o yüzden ışın kılıcınızı iyi kullanmayı öğrenin!

Genç Obi-Wan Kenobi'yi canlandırırken, gerçek bir Jedi şövalyesi olarak kendinizi geliştirme imkanı bulacaksınız. Force yetenekleriniz arasında düşmanları ve hareketsiz cisimleri itmenize yarayan "Force itmesi" ile uzun mesafelerden atlayabilmenizi ve yüksekten düşüşlerde yara almamanızı sağlayan "Force atlayışı" bulunuyor. Ancak Force yetenekleriniz görev-

YENİ OYUN DÜNYALARI İÇİN YENİ UMUTLAR

Hikaye gibi olan bu oyunda, büyük ölçekli filmler de bulunuyor. İşte bunlardan bazıları:



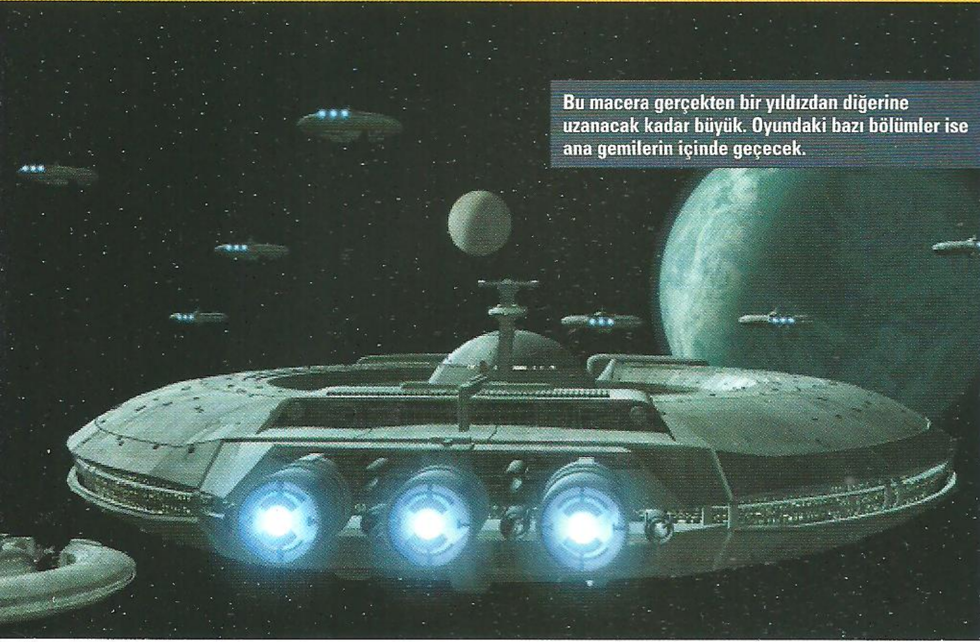
Başkent olan Coruscant'ta dev gibi kuleler ve dümdüz uzayıp giden uçsuz bucaksız bir endüstri sahası göreceksiniz.



Jar-Jar gibi sarkık kulaklı ve insanı intihara sürükleyen yaratıklar olan Gungan'ların sualtı dünyası.



İşte birgün Luke Skywalker'a ilham kaynağı olacak sakin ve uçsuz bucaksız Tatooine çölleri...


Bu macera gerçekten bir yıldızdan diğerine uzanacak kadar büyük. Oyundaki bazı bölümler ise ana gemilerin içinde geçecek.

den göreve artıyor ve onları oyunun içinde kullanabilmekteki becerinize göre zamanla gelişiyorlar.

"Oyunun başlarında Obi bir avuç savaş robotunu itip onları yere düşürebiliyor" diyor Kaufman. "Birkaç bölüm ilerledikten sonra ise onları duvardan duvara çarpıp paramparça edebiliyor. Ama yine de *Jedi Knight*'ta izlediğimiz yolu izlemiyoruz; orada 15 tane çok güçlü Force yeteneği biriktirip onların arasından seçim yapıyordunuz. Obi-Wan'ın büyümesi çok daha doğal olacak."

Kendinden önce çıkmış bütün Star Wars oyunlarını aşan bir şekilde, *Obi-Wan*'da gerçekten soluğunuzu kesecek ışın kılıcı dövüşleri ile karşılaşacaksınız. Bu ışın kılıcı savaşlarının ayrıntılı bir şekilde sunulması için çok dikkat sarfedilmiş. Mouse gerçek bir ışın kılıcı arayüzü olarak işlev görecek ve mouse ile değişik hareketler yaparak ileri saldırılar, kesme hamleleri, aşağıdan ya da yukarıdan vuruşlar gibi bir sürü değişik numara çekebilmeniz mümkün olacak. Bazı sahneler dövüş oyunlarını bile aratmayacak cinsten...

Dövüşlerde hareket yakalama tekniği (motion capture), gelişmiş fizik modelleri ve çarpışma algılama algoritmaları yoğun bir şekilde kullanılacak. Ayrıca saldırı ve savunma tekniklerinden oluşan bir "palete" benzeyen bir hareket sistemi de bulunacak.


Dev gibi tünellerden oluşan bölümlerde Jedi güçlerinizi son damlasına kadar kullanacaksınız.

"Bunların hepsini birleştirdiğiniz zaman da oyuncunun son derece akıcı bir şekilde hareket edebilmesine, atlayıp zıplayabilmesine ve ışın kılıcını ustaca kullanabilmesine imkan veren bir savaş sistemi elde ediyorsunuz" diyor Shaw. "Herşey oldukça güzel görünüyor."

Dev gibi, ayrıntılı ve uzak, çok uzak bir galakside...

Obi-Wan'daki olaylar tek kelimeyle devasa bölümlerde geçecek ve bunların hepsinde de son derece gerçekçi fizik modelleri kullanılacak.

Bölümleri kendi içlerinde "bölgelere ayıran" tasarım ekibi, tamamen serbestçe gezip dolaşabileceğiniz dev gibi ortamlar yaratıyor. Böylece aynı zamanda uzun yükleme süreleri de dağıtılabiliyor; program ne yöne doğru gittiğinizi anlıyor ve bir sonraki bölge size farkettirilmeden gizlice yükleniyor.


Bu arkadaş oldukça tehlikeli görünüyor! Güç seninle olsun Obi!

"Daha şimdiden şehir büyüklüğünde, saray büyüklüğünde ve uzay gemisi büyüklüğünde bölümler hazırlamış durumdayız. Her nedense tasarım sırasında herşey çok büyük ölçekli oldu" diyor Kaufman. "Kullandığımız araçlar tam anlamıyla kafayı yememize ve sürekli olarak üretmemize olanak sağladılar."

Bölüm tasarımını yapan ekip, bu denli büyük bir oyun mimarisini elde etmek için modüler parçalardan yola çıkarak bir bütün oluşturma yöntemini seçmiş. Bölüm tasarımcılarından Chris Williams olayı şöyle açıklıyor: "Kullandığımız modüller, zaman zaman 50 kadar küçük parça içerebilen ve LEGO'lar gibi neredeyse sonsuz şekilde birleştirilerek büyük bir bütün oluşturabilen, böylece de bölüm tasarımcısına inanılmaz bir esneklik sağlayan karmaşık sistemler. Bunlar arena benzeri geniş meydanları birbirine bağlayan caddeler, koridorlar ya da vadiler olabildiği gibi, yanyana konulunca bir şehir haline gelen binalar ve duvarlar şeklinde de olabiliyorlar."

Gelişmiş fizik modeli, çevreyle olan etkileşimin shooter hayranlarının şimdiye dek alışık olduklarından çok daha ileri bir seviyede olabilmesini sağlayacak. İplerden ve avizelerden sallanabilecek, robotları merdivenlerden aşağı yuvarlayabilecek ve aracınızın bir nehrin üzerinde son derece gerçekçi bir şekilde ilerlemesini izleyeceksiniz.

"Kendinizi önceden tasarlanmış olmayan olayların içinde bulacaksınız" diyor Shaw. "Mesela vurduğunuzda sallanan ve zarar gördüğü takdirde düşüp altında kalanları parçalayabilen saksılarla karşılaşabilirsiniz."

"Bu durumda yapmanız gereken en uygun hareket, Force itmesini kullanarak birkaç kutuyu ya da saksıyı merdivenlerden aşağı yuvarlamak ve talihsiz Battle Droid'lerin tek tek ezilişini izlemek" diyor Kaufman. "Bundan daha güzel birşey düşünemiyorum! Yuvarlanıp kırılmalarını bir görseniz... gerçekten çok, ama çok etkileyici!"

Jar-Jar'ın o salak kafasını kesme şansınız bile var!

Obi-Wan'ın multiplayer desteği şimdilik emekleme aşamasında, ancak kesinleşmiş olan bir şey var: Jar-Jar ölmeli! Multiplayer'da bildiğimiz DeathMatch de dahil olmak üzere birçok değişik oyun türü bulunacak ve filmden alınmış birçok karakteri seçerek oyuna katılabileceksiniz. Bunların arasında büyük olasılıkla Qui-Gon, Kaptan Panaka ve tabii ki herkesin bayıldığı şu geveze Gungan'ımız da bulunacak. *PC Gamer* olarak bu oyuna kendimizi kaptırdığımız zaman, Jar-Jar eminiz ki milyonlarca kez ölüp ölüp yeniden dirilecek.

Obi-Wan'ın multiplay modlarının en güzel yönlerinden biri de, ekibin tamamen şans eseri farkettiği birşey: oyun dünyasındaki bütün nesneler multiplayer savaşlarda kullanılabilecek. Yani İmparatorluk robotları olarak da savaşabilecek- siniz, hatta yerde yuvarlanan Destroyer robotları olarak bile...

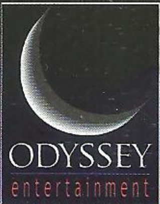
Sonuç nasıl olursa olsun, oyunun 3D motoru hakkındaki ilk izlenimlerimiz gerçekten çok sağlam bir motor olduğu... İnsanın aklını başından alan ortamlar, gerçekçi fizik modelleri ve yıldırım gibi ışın kılıcı savaşları çok başarılı.

Tüm Zamanların En İyi Oyunu ünvanını bir kez daha almak hiç de kolay değil... Ancak ödüle boğulan *Jedi Knight*'ın birçok temel özelliğinin *Obi-Wan*'da da karşımıza çıkacağını düşünürsek; hem aksiyon oyunu hayranlarını, hem de *Star Wars* delilerini memnun edecek bir oyunla karşılaşacağımıza kesin gözüyle bakabiliriz. PCG

ORİJİNAL TAM SÜRÜM



SUZUKI ALSTARE
Extreme racing



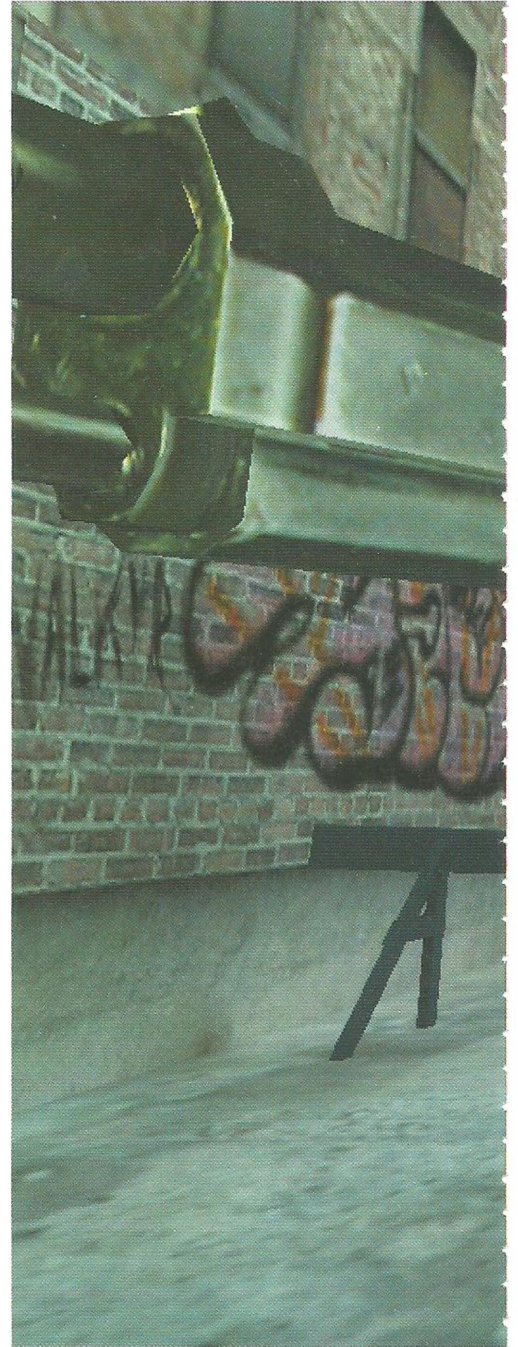
Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Haziran'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

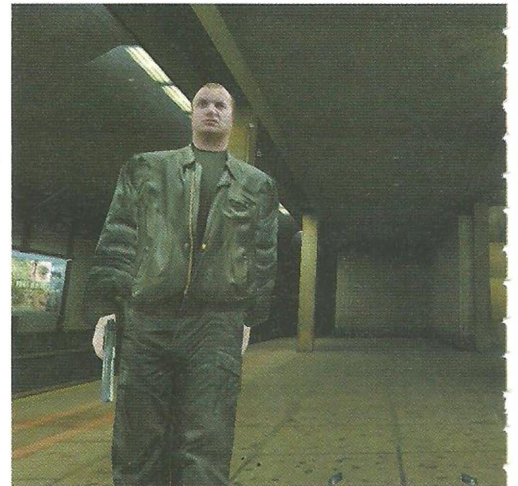
Nerede Kaldı Bunlar?

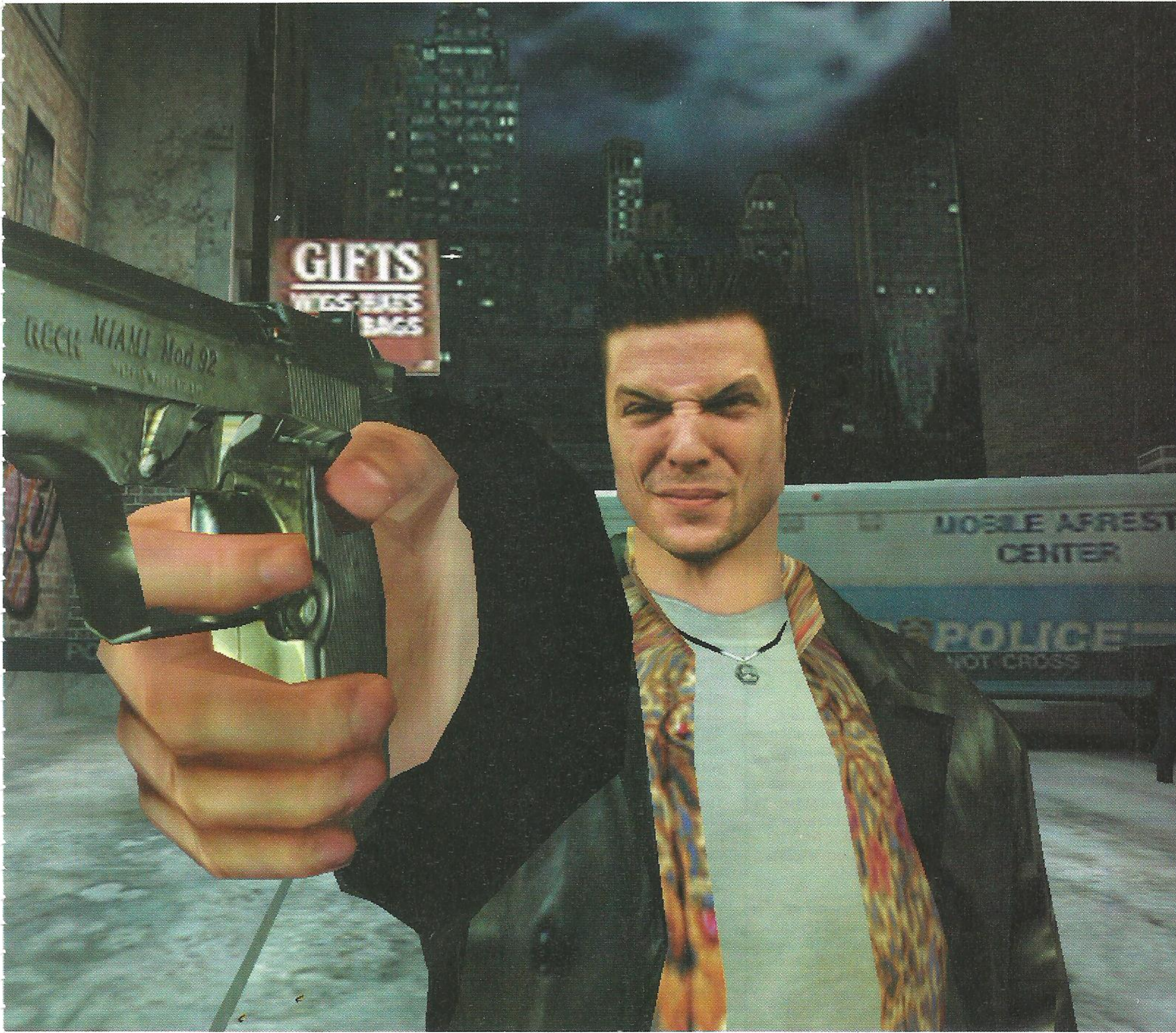
ARTIK YETER!



Oyun çıkış tarihleri birçok oyuncu için soğuk birer şaka haline gelmeye başladı. Nedir bir oyun için heyecanlanmamızı sağlayan? Oyundan alınma renkli görüntüler, yenilikçi fikirler, heyecan verici dünyalar... Bütün bunlar insanı gaza getirmeye yetiyor, değil mi? Değil. Planlanan çıkış tarihlerini alıyor, üzerine bir altı ay ekleyip (eğer oyunu neden beklediğinizi hala hatırlıyorsanız) beklemeye koyuluyorsunuz.

Herşeye rağmen ufukta bir umut ışığı beliriyor ve oyunların büyük bir çoğunluğu neticede gün yüzü görüyor. Biz de sizin için uzun zamandır beklediğiniz ve yakında çıkacak olan (en azından bize öyle söylendi) bazı oyunlara baktık; neden bu kadar geciktiklerini araştırdık.





MAX PAYNE

■ **GELİŞTİRİCİ:** Remedy Entertainment ■ **YAYINCI:** Gathering of Developers (G.O.D.)

■ **NASIL BİR OYUN?**
Karşımızda üçüncü kişi perspektifinden oynanan sıkı bir aksiyon/macera oyunu duruyor. *Max Payne*, bol kanlı *Soldier Of Fortune*'dan bu yana piyasaya çıkacak en cesur oyunlardan biri. Oyun, Quentin Tarantino'yu bile korkutacak derecede şiddetle ve karanlık ara sokaklarla dolu. Oyunda, bir hükümet görevlisi tarafından haksız yere adam öldürmekle suçlanan bir polis olan Max Payne'i canlandırıyorsunuz. Görünen o ki, Max'e adını temizlemekte yardım ederken bolca kötü adam haklamanız gerekecek.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Piyasadaki aksiyon oyunlarının klişe mekanları olan mahzenlerden artık sıkılmaya başlamıştık. Şehrin tam ortasında geçen *Max Payne*, bu özelliğiyle uzun süredir özlemini duyduğumuz değişikliği gerçekleştirmiş oldu. Tanıtımlarından gördüğümüz kadarıyla oyun, John Woo'nun *Hard Boiled* filmiyle geçen senenin en güzel filmlerinden biri olan *The Matrix*'in bir karışımı sayılabilir. Böyle bir birleşime bir de sağlam bir grafik motoru eklediğiniz zaman, beklediğinize değecek bir oyun ortaya çıkıyor.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
1999 Sonbaharı
■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
"Bittiği zaman."
■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Epic'in *Unreal*'ıyla görüldüğü üzere, oyunla beraber yeni bir grafik motoru hazırlamak bir hayli zaman alıyor. Günümüzün zengin konulu, detaylı, etkileşimli oyunlarının iki yıldan kısa bir zamanda çıkmasının imkanı yok. Bu yüzden 10 üzerinden 10'luk bir oyunun hazırlanmasının üç sene sürmesi çok da şaşırtıcı sayılmaz. Zaten geliştirici firmalar neden 10'luk bir oyun yaratmak varken daha azına razı olsunlar ki?



WIZARDRY 8

■ GELİŞTİRİCİ: Sirtech
■ YAYINCI: Henüz belli değil

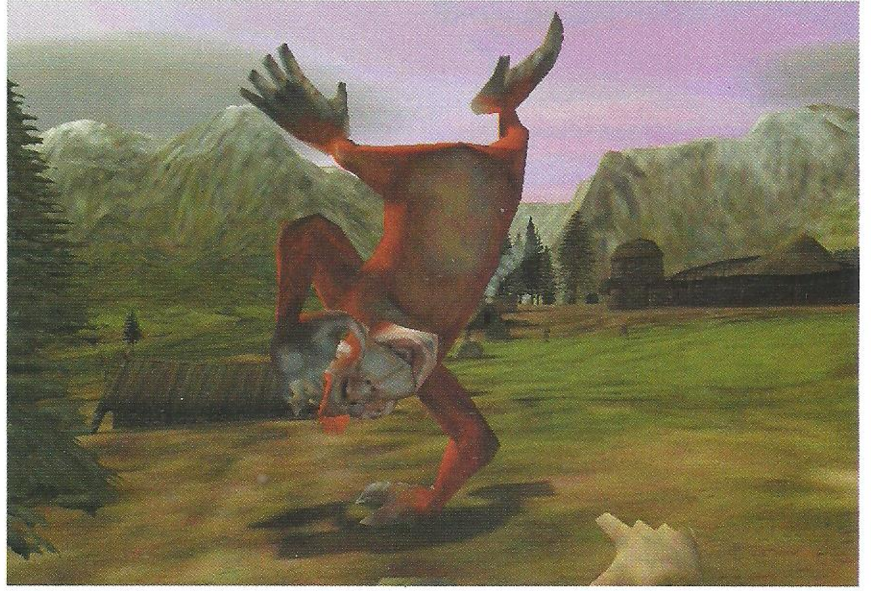
■ NASIL BİR OYUN?
Roleplaying türünün ilk örneklerinden sayılan *Wizardry* serisi, her zaman RPG oyuncularının kalbindeki yerini korumayı başarmıştır. Serinin bu sekizinci oyununda hikaye ve karakerler arasındaki etkileşime gösterilen özenin yanında bir grubu kontrol ettiğiniz, bol istatistikli oyun şekli de aynen korunmuş. Bunlarla beraber başka vazgeçilmez RPG unsurları da devasa bir üç boyutlu dünya içerisinde oyuncuya sunuluyor.

■ NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?
Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız neden ilgimizi çektiğini anlayacaksınız. Oyunda ayrıntılara en üst düzeyde yer verilecek. Tasarımda önemli RPG unsurlarını etkileyecek veya oynama süresini yapay olarak arttıracak şekilde kolaya kaçılmayacak. 11 tane ırk, 15 karakter sınıfı, birden çok başlangıç ve bitiş noktası ve tercihinize göre sürekli veya sıralı olarak seçebileceğiniz savaş modları, *Wizardry 8*'i serinin en son oyunu olan 1992 tarihli *Crusaders of the Dark Savant*'tan bu yana çıkacak olan en iddialı oyunlardan biri yapacak gibi görünüyor.

■ İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:
1998 sonu/1999 başı

■ ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:
Kesin bir tarih şu ana kadar belirtilmedi fakat Sirtech büyük ilerleme kaydedildiğini söylüyor. Bu senenin sonuna doğru çıkacağını tahmin ediyoruz.

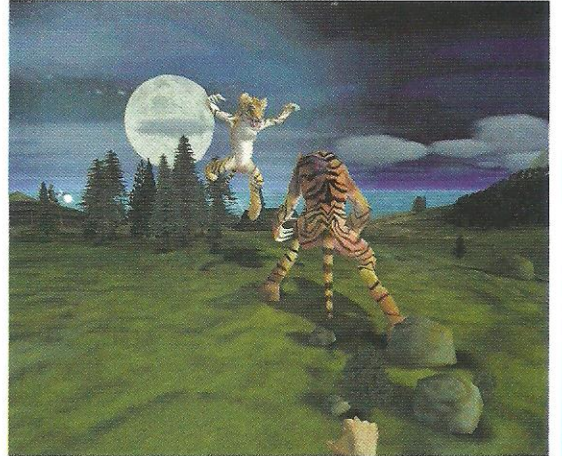
■ NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:
Asıl zaman yiyen, oyunun 3D'ye çevrilmesi oldu. Proje başladığı sıralarda 3D hala çok yeniydi ve yapılan işin büyük bir kısmı sürekli yenilenmek zorunda kaldı. *Jagged Alliance 2* bitirilirken şirketin kaynaklarının bir kısmı başka yönlere çevrildi.



BLACK & WHITE

■ GELİŞTİRİCİ: Lionhead Studios ■ YAYINCI: Electronic Arts

■ NASIL BİR OYUN?
Peter "Bullfrog" Molyneux'ün *Populous/Magic Carpet/Dungeon Keeper* karışımı olan oyununda çok güçlü büyücüler bir adanın yerlilerinin kontrolü için savaşıyorlar. Yapay zekalı yerliler günlük hayatlarını sürdürürken siz de büyücü yeteneklerinizle onları yönetiyorsunuz. Gücünüzün göstergesi olmaları bakımından Titanlar sizin için büyük önem taşıyor. Bize hiç yabancı olmayan bu yaratıklara(inekler, kaplanlar, goriller, vb.) oyunda süper güçler verilmiş. Devasa boyutlara ulaşan Titanlar koruduklarıı/korkuttukları köylerı yanlarında ufacık bırakıyorlar. Oyundaki asıl soru şu: emriniz altındakilere nazik davranıp onların fazla rahat olmalarını göze almayı mı yoksa despot tutumunuzla onları korkutup boyun eğmelerini mi tercih edeceksiniz?



■ NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?
Oyunun başında oyun endüstrisinin en karizmatik isimlerinden biri olan Molyneux var. Şaşırtıcı derecede güzel davranış biçimleri olan yerlilerin yanında karakter ve mekanlardaki ayrıntıların derinliği ve yeni büyü teknikleri(büyü yapmak için mouse'a belli hareketler yaptırmanız gerekiyor) ile bu oyun çok iyi olacağa benziyor.

■ İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:
Aralık 1999

■ ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:
Aralık 2000

■ NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:
Peter Molyneux'un kendi ağzından dinliyoruz: "Oyunun tasarımını için fikirlerimi diğerlerine ilk anlattığımda hiçkimsenin inanmadığı gözlerinden okunuyordu, aklımı yitirmiştim herhalde. *Black & White*'ın tasarımı her yönden çok incelikli ve iddialıydı fakat oyun tüm bunları başarmakla kalmayıp daha da öteye gitti, zamanımızı alan da bu oldu. (Tamam, Lionhead'i kurmak, doğru çalışanları bulmak ve bütün yazılımları en baştan yazmak da oldukça vakit aldı.) Yine de hala oyunu altı ayda bitirebileceğimi düşünüyordum(belki de bitiş tarihlerini tahmin etmek bana göre bir iş değil).

Her yeni fikirle daha da gelişen, tasarımı sürekli yenilenen oyunun yapımı sonsuza dek bile sürebilir. Molyneux'un oyunların zamanında bitmesi konusunda yayıncıların baskısından hoşlanmadığı bir gerçek. Oyun şu anki çıkış tarihini bile kaçırabilir fakat oyun nihayet piyasaya çıktığında çok şaşıracağımız kesin.

GRAVY TRADER

■ **GELİŞTİRİCİ:** Coconut Monkey ■ **YAYINCI:** Henüz belli değil



■ **NASIL BİR OYUN?**
PC Gamer'ı uzun süreden beri takip edenler büyük ihtimalle Coconut Monkey'nin oyunu *Gravy Trader*'ın nasıl gittiğini merak ediyorlardır. Biz de size oyundan alınma ilk görüntüleri sunmaktan mutluluk duyuyoruz. Kendinizi sahtekar tüccarların yerine koymanızı sağlayacak bir strateji oyunu olan *Gravy Trader*, Coconut Monkey'nin en büyük başarısı olacak gibi görünüyor.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Tapestry of Injustice, Race the Monkey, Monkeyroids ve *Fungus Gatherer SE* gibi başarıların ardından "maymun"un yeni marifeti olan bu canavar stratejiyi dört gözle bekliyoruz.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
1980 sonu

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
"Bittiği zaman."

■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Coconut Monkey'nin elleri yok, bu yüzden oyunun yapımının yavaş ilerlemesini mazur görmek gerekiyor. Artı, böyle geniş ve iddialı bir strateji başyapıtını ortaya çıkarmak, Coconut Monkey'nin tek bir maymunluk iş kapasitesini bırakın, devasa bir şirketin bile üretim olanaklarını zorlardı.

WIZARDS AND WARRIORS

■ **DEVELOPER:** Heuristic Park ■ **PUBLISHER:** Activision



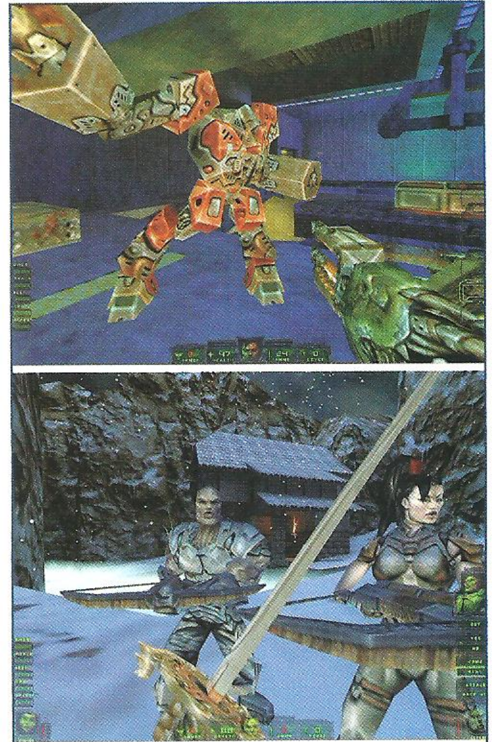
■ **NASIL BİR OYUN?**
Çok eskiden bu oyun *Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness* diye anılırdı. Her bakımdan klasik bir roleplaying oyunu olan (ortaçağ mimarisi, efsanevi yaratıklar, birçok büyü ve askeri malzemeler hariç) *Wizards* and *Warriors*, *Wizardry* oyunlarına benzerlikler gösteriyor.Bunun nedeni, baş tasarımcı D.W. Bradley'nin *Wizardry 4*'ten *7*'ye kadar bu oyunların yapımını yönetmiş olması.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Wizardry serisine olan katkısından dolayı D.W.Bradley, roleplaying çevresinde oldukça saygı gören bir isim. Bu yüzden bir yerlerde adı geçtiğinde biz de hemen meraklanıyoruz. Söz verilen online oyun desteği, oyunun ilk sürümünde mevcut olmayacak. Fakat Heuristic bu özelliği serinin devamındaki oyunlara rahatça ekleyebileceklerini umuyor, çünkü oyun çok sağlam temellere oturmuş durumda.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
Ekim 1998

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
2000 sonbaharı

■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Her el değiştirişinde (ilk olarak bir Virgin oyunuydu, daha sonra Westwood aldı ve şu anda Activision'a ait) çıkış tarihi daha da ileriye atılıyor. Heuristic, oyunun bitiş tarihinden çok oyunu geleceğe taşıyabilecek sağlam bir sistem yapmakla ilgileniyor ve *Wizards and Warriors*'ta da bunu başardığını düşünüyor.



DAIKATANA

■ **DEVELOPER:** ION Storm
■ **PUBLISHER:** Eidos

■ **NASIL BİR OYUN?**
Karşımızda John Romero'nun FPS dünyasına tek başına attığı ilk adım sayılabilecek *Daikatana*. Oyunun kahramanı, ilginç bir şekilde John Romero'ya benzeyen savaşçı Hiro Miyamoto. Hiro ve yapay zekalı iki arkadaşı gizemli bir kılıcı ararken geçmiş senin gelecek benim dolanıyorlar. Oyunumuz aynı zamanda meşhur gecikmeleriyle oyun endüstrisinin eğlence kaynağı.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Sadece merak.Aslına bakarsanız, oyundaki saçma sapan dövüş bölümlerinde tekmelerinizi stratejik olarak kullanabilmeniz umut verici.

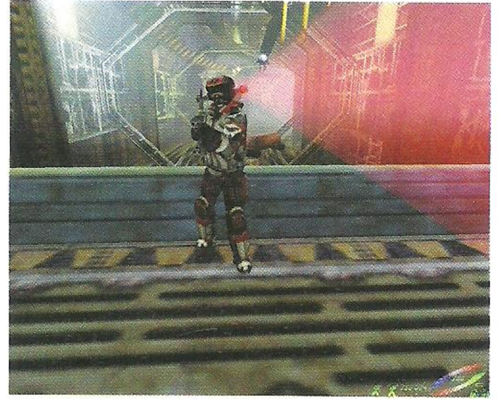
■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
Hazır olun... *Daikatana*'nın ilk çıkış tarihi Aralık 2000 olarak verilmişti.

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
Büyük ihtimalle oyun, dergi baskıya girdiğinde bitmiş ve siz bu yazıyı okurken raflardaki yerini almış olacak.

■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Tam üç sene süren bir aksaklıklar dizisini dinleyecek kadar zamanınız var mı acaba? Bölüm tasarım takımının tümünün bir günde ve aynı anda istifa etmesi bunlardan yalnızca biri. Bu süre zarfında alınan yeni programcılar, yeni grafik sanatçıları, bölüm tasarımcıları oyunun çıkış zamanına pek katkıda bulunmamış. *Daikatana* ismi gecikmelerle özdeşleşmiş durumda ve neredeyse oyunun çıkmasından üzüntü duyacağız. Öyle ya, çıktığı zaman gülüp eğlenilecek ne kalacak?

MESSIAH

■ **DEVELOPER:** Shiny Entertainment ■ **PUBLISHER:** Interplay



■ **NASIL BİR OYUN?**
Tanrının meleklerinden biri olan Bob rolünü üstlenerek insanların, garip yaratıkların, polislerin ve diğerlerinin bedenlerini devralarak ilahi adaletin yerine getirilmesine çalışıyorsunuz. Melek modundayken saldırı amaçlı hareketler yapamadığınız için, zırhlı ve silahlı karakterlerin yerine geçmeniz gerekebiliyor. Bu özelliğinizi sıkı bir şekilde korunan veya tanınmayı istemeyeceğiniz yerlere "onlardan biri" olarak girmek için de kullanabiliyorsunuz.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Çok eğlenceli bir oyun olan *MDK*'yı yaratan tasarımcı Dave Perry'nin kara mizah ve aksiyonu birleştirmedeki başarısı, *Messiah*'ı kimsenin unutamayacağı bir oyun yapacak gibi gözüküyor. Ayrıca, oyunun inanılmaz derecede ayrıntılı karakter modellemeleri ve mekanlar yaratmaya elverişli olan motoru tek kelimeyle muhteşem (oyun basınında çıkan ilk görüntüleri hatırlayın).

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
Aralık 1998

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
2000 yazı

■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Oyunun tasarım olarak belirli sınırlar içinde kalmaması, oyundaki herhangi birini alıp istediğiniz herhangi birşeyi yaptırabilmeniz, oyunun gelişim aşamasında bazı zorluklar doğurmuş. Oyunun içindeki her olasılığı hesaplamak Shiny'dekilerin oldukça uzun zamanını almış. Bu konuda Perry "Oyuncunun hangi durumda ne yapacağını bilemediğimiz için, her zaman için birden çok çözüm yolu düşünmeliyiz." diyor.

DIABLO II

■ **DEVELOPER:** Blizzard North ■ **PUBLISHER:** Blizzard



■ **NASIL BİR OYUN?**
Gelmiş geçmiş en sevilen oyunlardan biri olan *Diablo*'nun devamı olan *Diablo II*, önceki oyunun sahip olduğu tüm özelliklere ve daha fazlasına sahip. Bir sürü canavar, sürekli değişen haritalar, bolca silah, zırh ve büyülü eşyaların hepsi sizi bekliyor.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Hiç. Tüm zamanların en iyi oyunu olacak, o kadar! *Diablo II* eski oyundan dört kat geniş olacak ve zırhlarla eşyaları topladıkça gelişen karakter modelleri gibi özellikleri içerecek. Aynı zamanda online oyundaki hileler de ortadan kalkacak, çünkü Blizzard kendi oyunlarını takip etmek için client/server tipi bir yapıya geçecek. Şunu söyleyelim ki, bu oyun 2008'de çıksa bile biz yine de onu bekleyeceğiz.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
1999 ortası ile sonu arasında bir zaman

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
Haziran 2000

■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Blizzard'ın oyunun cilası üzerindeki çalışmaları beklenenden daha uzun sürüyor. Oyunun temeli tamamlanmış durumda, ancak Blizzard North şu anda karakterlerin dengelenmesiyle uğraşıyor. Ancak online oyun talebini karşılayabilmek için en çok battle.net'in yapısı üzerinde çalışılıyor. Böylece Blizzard, multiplayer oyunculara verdiği önemi gösteriyor.

BUNLARA DAHA VAR...

■ **TEAM FORTRESS 2**
Hala büyük heyecanla beklenen TF2'nin üzerindeki çalışmalar sürüyor, fakat oyun şu anda bile belirlenen tarihin 18 ay gerisinde. Bu gidişle 2001 başına kadar gecikebilir.

■ **STARSHIP TROOPERS**
Grafiklerde yaşanan sorunlar yüzünden, aslında aksiyon türünde tasarlanan oyun tür değiştirip stratejiye kaydı. Daha da trajik olanı, artık başrolde Denise Richards'ın olmaması. 2001'de çıkması bekleniyor.

■ **DUKE NUKEM FOREVER**
Size daha fazla bilgi verebilmeyi inanın çok isterdik. Şimdilik bildiğimiz tek şey şu: Duke Nukem Forever'ın ilk görüntülerinin yaz aylarında ortaya çıkması, yılbaşında da tümüyle piyasaya sürülmesi bekleniyor.

■ **LOOSE CANNON**
Crusader oyunlarıyla tanınan Tony Zurovec'in araba-aksiyon karışımı oyunu ilginç görevleri ve mükemmel grafikleriyle karşımızda olacak. Oyunun sorumluları PC Gamer'a oyunun çıkış tarihi olarak "bittiği zaman" cevabını vermişlerdi, fakat oyun bu yılın son çeyreğinde çıkacak gibi görünüyor.



GIANTS

- **GELİŞTİRİCİ:** Planet Moon
- **YAYINCI:** Interplay

NASIL BİR OYUN?
Oyun, üzerinde bulundukları adaların kaynaklarının kontrolünü ele geçirmek ve birbirlerine üstünlük sağlamak için savaşan üç ırkı konu alıyor. Rakip tanımayan devasa Giant'ın karşısında ufak tefek Meccaranlar'ın (sahip oldukları silahlara rağmen) pek şansları yok ve iki ırk da deniz kuvvetlerinden oluşan Sea Reapers'a karşı pek etkili olamıyor (çıplak vücutlarının dikkat çekmesi yüzünden olabilir). Oyunun hem aksiyon, hem de strateji öğelerini içermesi oyuncular için yepyeni olanaklar anlamına geliyor.

NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?
Eski Shiny çalışanları (*MDK*'yı yaratan isimler), alaycı bir espri anlayışıyla yenilikçi oyun tarzını güzelce birleştirip bu oyunu yaratmışlar. Cesur grafiklerin yanında (kimse Sea Reaper'ların gerçekten de çıplak kadınlar olduğunu farketmedi mi?!) ırkların çok değişik davranış biçimleri gösterebilmeleri de oldukça etkileyici. Giant'lar dev adımlarıyla ortalığı inletirken Sea Reaper'lar da galibiyete doğru emin adımlarla ilerliyorlar.

İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:
1999 yazı

ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:
2000 sonu

NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:
Sanat yönetmeni Bob Stevenson, "*Giants*'ın yapımını yarılamışken oyunun tahminimizden çok daha geniş kapsamlı olduğunu farkettik ve bu noktadan sonra oyunun mükemmel olması için elimizden gelen herşeyi yapmaya karar verdik. Tabii bu sırada *Planet Moon*'un yapımına başladık, yeni bir motor yarattık, birçok yeni karakter tasarladık, ilk multiplayer oyunumuzu yaptık ve strateji ile aksiyon arasında iyi bir denge kurduk." diyor.

BU OYUNLARI ASLA OYNAYAMAYACAĞIZ...

Bazı oyunlar gecikir, bazıları ise tamamen yokolur. Bu oyunlara ne oldu peki? Çok basit... Gelişim aşamalarını tamamlayamadan öldüler.

AMEN
Başlığın anlamı hepimizin bildiği gibi "amin", bu da oyunun cenazesi için uygun bir söz. Zaten Chris Taylor'ın ayrılısından sonra sadece *Amen* ve macera oyunu *Elysium* iptal edilmekle kalmadı, aynı zamanda firma da kapandı.

BENEATH
Tomb Raider'ı tahtından etme iddiasındaki Activision imzalı bu oyunun durdurulma kararı verildiğinde oyunun yapımı oldukça ilerlemişti. Oyun, H.G. Wells'in bilim kurgu romanlarının birinden esinlenerek yaratılmış bir yeraltı dünyasındaki kahramanımızın başından geçenleri konu alıyor.

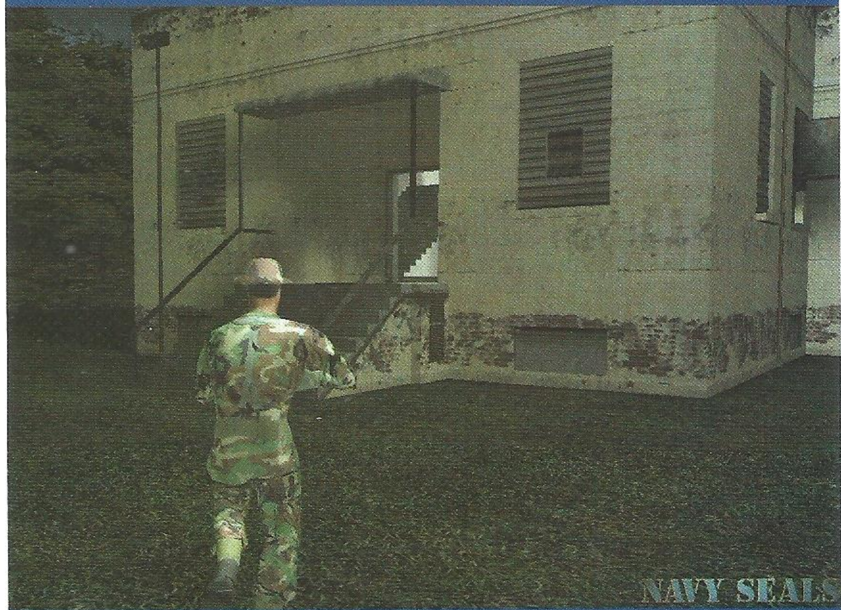
TRANS-AM RACING '68-'72
Bir zamanlar dört gözle beklenen bu oyunun çıkışına giden yol zaten bir sürü çukurla dolmuştu, en sonunda da trafiğe kapatıldı. Oyunun bir seneden uzun süren geliştirici firma arayışı, bizi oyunun çıkışının kesinliği konusunda şüpheye düşürdü.

GUARDIANS OF JUSTICE
Microprose, uzun süredir firmanın en ünlü oyunlarından *X-COM* ile aynı tornadan çıkacak bir strateji oyunu üstünde çalışıyordu. *X-COM*'unkine çok benzer bir motor kullanan oyunda dünyanın çeşitli şehirlerinde süper düşmanlarla savaşan süper kahramanlardan oluşan bir takımı çizgi roman stili görüntülerle yönetiyorduk. Ne yazık ki oyun bazı ekonomik sorunlar (kriptonlar) yüzünden çıkamadı.

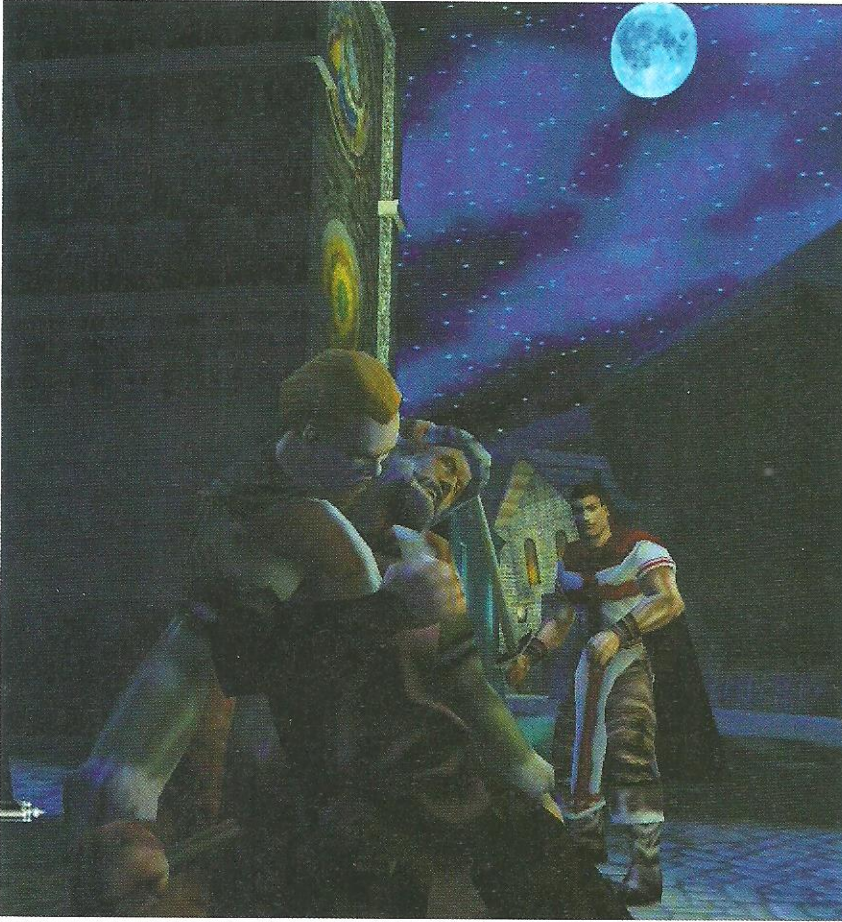
SKIES
SegaSoft, bir dizi online multiplayer oyunun duyurusunu yaptığında, üçüncü kişi perspektifli bu aksiyon/macera oyunu oldukça ümit vaadetmişti. Görünen o ki oyun, gelişiminin ortasında iptal edildiğine göre sandığımız kadar çok ümit vaadetmemiş.

BABYLON 5
Televizyondaki bilim kurgu dizilerinin hayranları Sierra'nın bu uyarlamasının gecikme üstüne gecikme yaşamasından dolayı bayağı hayal kırıklığına uğramışlardı. Uzay savaşı türündeki bu oyunun oynanabilir alfa sürümleri oldukça beğeni toplamış, ancak bu zor türün yapım masrafları oyunun bitmesine neden olmuştu. Yine de *PC Gamer*, başka bir yayıncının oyunu almasının *Babylon*'u yeniden diriltebileceğini duydu.

WARCRAFT ADVENTURES
PC Gamer'ın Haziran 1997 kapak hikayesi ne kadar az hatırlanırsa o kadar iyi. Belki oyunun tamamlanmış görüntüleri ve ara filmleri mini-movie şeklinde piyasaya sürülüp arşivlerdeki yerini alabilir.



NAVY SEALS
Bu oyunun çıkış tarihiyle ilgili duyuruyu yapmamızdan hemen sonra Codemaster'lar bir açıklama yaptılar. Maalesef *Navy Seals* da trajik bir sona uğradı.



VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

■ **GELİŞTİRİCİ:** Nihilistic ■ **YAYINCI:** Activision

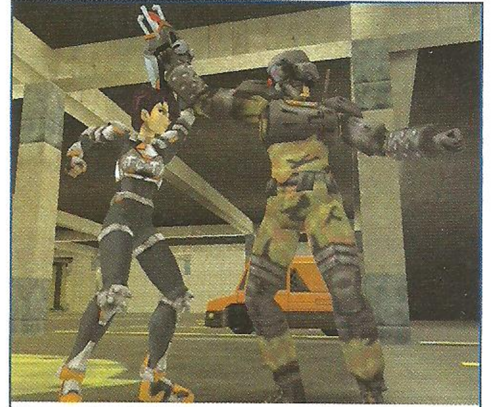
■ **NASIL BİR OYUN?**
White Wolf'un kağıt kalemle oynanan roleplaying oyunlarından birinin üzerine kurulu olan *Vampire*'da kahramanımız Christof Romuald. 12. yüzyılda yaşayan bir şövalye ve aynı zamanda bir vampir olan Romuald, tam sekiz asır süren gizemli bir olayı ortaya çıkarmıştır. Üçüncü kişi perspektifinden oynanan bir RPG olan oyun, sizi eski Prag'dan günümüzün Londra ve New York'una bir yolculuğa çıkarıyor. Bu süre zarfında Christof, sadece kötülüklerle değil kendi doğaüstü özellikleriyle de mücadele etmek zorunda kalıyor. Özetlemek gerekirse içinde bol bol zombi bulunan bir oyun.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Olağanüstü bir tek kişilik oyunun yanında *Vampire*, Storyteller adlı multiplayer modunu da içeriyor. Tek bir oyuncu, Storyteller'ı kullanarak "Dungeon Master" olup, oyunun diğer karakterlerinin yerini alarak asıl oyuncularla konuşabilme ve gerektiği zaman yeni yaratıklar, yeni eşyalar yaratabilme şansına sahip. Storyteller'ın oyunu kontrol etmekteki başarısı, çok iyi bir multiplayer modu anlamına geliyor. Nihilistic, aynı zamanda oyuncuların kendi senaryolarıyla ve bölümleriyle kendi modüllerini yaratmalarını sağlayacak programları da oyunla beraber piyasaya sürecek. *Vampire*, inanılmaz derecede serbest ve geniş bir multiplayer oyun olanağı sağlamasıyla, kağıt kalemle oynanan RPG'lere hiçbir bilgisayar RPG'sinin yaklaşamadığı kadar yaklaşmış oldu. Böyle bir multiplayer modu, sade ve son derece güzel olan oyun motoruyla birleşince çok başarılı bir oyunla karşılaşacağız.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
1999 kışı

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
2000 ilkbaharı

■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Nihilistic oyunu beklemeye değer yapmaya çalışıyor. Üzerinde en çok uğraşılan ise, zaten oldukça zaman almış olan Storyteller modu. Firma, bu kadar çok uğraşmışken oyunu bir bütün olarak geliştirmek istiyor ve bizi de oyunu her gördüğümüzde daha fazla etkilemeyi başarıyor. Bu yazıyı yazdığımız sırada Nihilistic, Storyteller modunu tüm özellikleriyle deneyen bir dizi beta testine başlıyordu.





ONI

■ **GELİŞTİRİCİ:** Bungie
■ **YAYINCI:** Bungie

■ **NASIL BİR OYUN?**
Çizgi film benzeri mekanlarda geçen ve üçüncü kişi perspektifinden oynanan bir aksiyon oyunu. Oyunun kahramanı, iyilerle kötüler arasındaki ayrımın belirsiz olduğu bir çete savaşına karışan casus Konoko. Şehirleri mimarlar tarafından planlanan oyun, bu özelliğiyle onu diğer oyunlardan farklı kılan bir görünüşe sahip.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Konoko, Lara Croft'un bir kopyası sayılabilir. Silahları ve yumruk yumruğa dövüşü bir arada kullanmanın işe yaradığını daha önce oynadığımız versiyonunda görmüştük. Bungie'nin de her zaman eğlenceli ürünlere imza attığını unutmamak gerekiyor.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
1999 sonu

■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
Hala belirlenemedi.

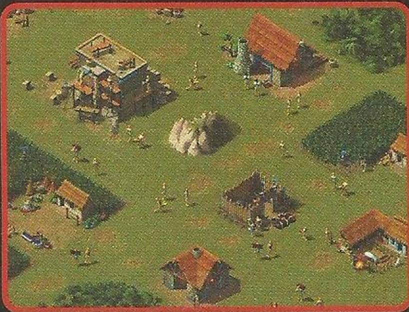
■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Baş programcılardan birini elinden kaçırmanın verdiği sıkıntının yanısıra, bölüm tasarımında da birçok zorluk yaşanmış. Bungie, oyundaki mekanların mükemmel görünmesine rağmen mekanları yaratmak için kullanılan araçların günümüz teknolojisinin biraz gerisinde kaldığını söylüyor. Bu yüzden, zamanın büyük kısmı bölüm tasarımlarını yeniden şekillendirmekle geçmiş ve bu sırada oyundaki animasyonların oyuna daha iyi oturması için çalışılmış. Düşmanınızın silahını alabilmeniz ve darbelerden kaçabilmenizi sağlayan bir takım özellikler de tasarımcıların oyuna ekledikleri arasında yer alıyor.

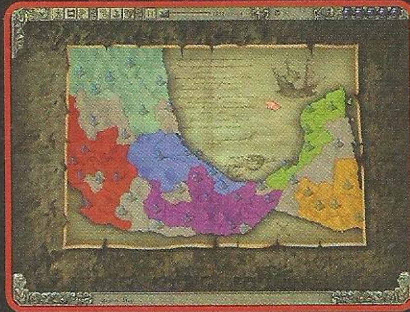
ORİJİNAL TAM SÜRÜM

THEOCRACY

~~30$~~ DEĞİL SADECE 15[99]$ KDV DAHİL

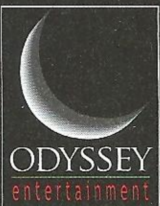
İSPANYOL İSTİLACILARIN SALDIRILARINA KARŞI KOYUN VE TARİHİN AKIŞINI DEĞİŞTİRİN







ÇOK GENİŞ KARAKTER SEÇİMİ
KEŞFEDİLECEK VE ELE GEÇİRİLECEK 42 BÖLGE
KULLANILACAK 9 DOĞAL KAYNAK
50 FARKLI BİRİM
HER BİR BİRİMİN 7 DEĞİŞİK YETENEĞİ
15 FARKLI KAHRAMAN
USTALAŞILACAK 30 BÜYÜ



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Philos laboratories

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında



WEREWOLF: THE APOCALYPSE THE HEART OF GAIA

■ **GELİŞTİRİCİ:** Dreamforge Intertainment ■ **YAYINCI:** Henüz bilinmiyor

■ **NASIL BİR OYUN?**
Dreamforge, White Wolf'un masaüstü RPG serisinden olan "*Werewolf: The Apocalypse*" oyununda, birinci ve üçüncü kişi perspektiflerinin render edilmesi için *Unreal*'ın motorunun modifiye edilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Oyunda kullanılan yeni morphing teknolojisiyle kahramanımızı insandan kurda dönüşürken seyredebilecek, derin konu akışına kendinizi kaptırırken kahramanımızı daha fazla tanıma şansı bulacak, yeni özellikler ve beceriler kazanacak, bol bol düşman haklayacaksınız.



■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Unreal motoru ve White Wolf'tan lisansının alınıp kullanılması oyunun görünüş ve senaryo bakımından çok sağlam temellere oturması anlamına geliyor. Dreamforge, oyuna değişik büyüler benzeri sürprizler koymayı düşünüyor. Üstelik oyundan alınma görüntülerde rastladığımız yaratıklar da mükemmel görünüyor. Oldukça başarılı olan motoru ve rahat oynanışıyla birinci kişi perspektifli aksiyon türüyle roleplaying'i kaynaştıran oyun, gayet başarılı bir RPG geçmişi olan firmanın en iyilerinden olmaya aday.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
1999'un sonu
■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
Bu yıl içinde bir zaman
■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Oyunun baştaki yayıncısı ASC Games, oyun yayıncılığı işini terkedip Dreamforge'u yalnız bıraktı. Şu sıralar Dreamforge yeni bir yayıncı arayışı içinde, fakat şu anda konu hakkında bir açıklama yapamıyor. Yine de Dreamforge'nin kurucularından olan James Nametska bize oyunun yayınlanacağı ve bunun bu sene içinde gerçekleşeceği konusunda söz verdi.

MIDDLE EARTH

■ **DEVELOPER:** Sierra
■ **PUBLISHER:** Sierra

■ **NASIL BİR OYUN?**
Tolkien'in fantastik mekanlarında geçen bir online multiplayer RPG. *Ultima Online* ve *Everquest*'in de gösterdiği gibi 7 gün 24 saat durmaksızın oynanan bu tip online oyunlar (ki bunlardan hiçbiri *Middle Earth* kadar ünlü değil) büyük bir hayran kitlesine sahip. Oyunun tasarımıyla ilgili çok az bilgi verilmesine rağmen, grafiklerinin yıllardan beri roleplaying romanlarında görmeye alışık olduğumuz epik resimlerin çizgisinde olacağı anlaşılıyor.

■ **NEDEN İLGİMİZİ ÇEKTİ?**
Tabii ki *Middle Earth* olduğu için! Şu ana kadar yaratılmış en iyi RPG dünyalarından birine sahip olan oyunda, sadece başroldeki karakterler bile Middle Earth dünyasının dışında birer efsane haline gelmiş durumda. *Middle Earth*'ün çok geniş bir tarihe sahip olmasına rağmen oyunun konusuna sadık kalınabilmesinde oyuncuların o dünyaya iyi uyum sağlayabilmeleri büyük rol oynuyor. Bu senenin sonlarına doğru gösterime girecek filmlerle beraber oyunun çıkışı, Tolkien'i ve onun dünyasını hatırlamamızı sağlayacak.

■ **İLK SÖYLENEN ÇIKIŞ TARİHİ:**
2000 yazı
■ **ŞİMDİKİ ÇIKIŞ TARİHİ:**
2001 ilkbaharı
■ **NEDEN BU KADAR UZUN SÜRÜYOR:**
Sierra'nın yeniden yapılandırılması sırasında tasarım grubu yeni bir grupla değiştirilmiş, bu da oyunun yeni bir yönde ilerlemesine sebep olmuştu. Umarız bu değişiklikler oyunun tasarımından ve oyun dünyasının potansiyelinden sonuna dek yararlanmayı başarır.

GELECEK SENENİN LİSTESİ

Şu anda yapım aşamasında olan oyunlardan hangileri gelecek sene bu listede olacak?



- DUNGEON SIEGE
- WARCRAFT III
- MIDDLE EARTH
- FREELANCER
- HALF-LIFE II
- DAIKATANA II
- ANACHRONOX
- GRAVY TRADER 2: THE ANNIHILATION

















Fiyatlara K.D.V dahil Değildir.



TruNet

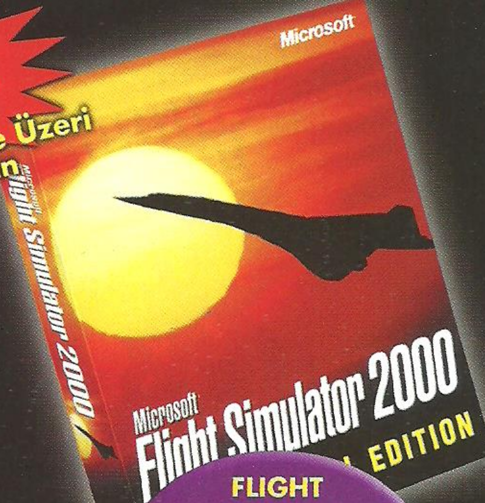
www.tru.net.tr

Tel :(216) 327 79 77
Fax:(216) 327 79 76

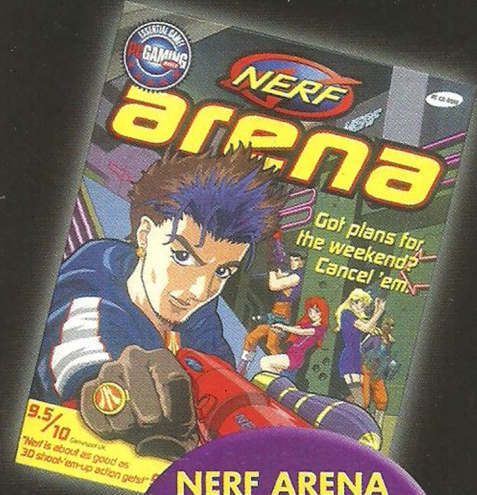
kenan9593

ÜCRETSİZ TESLİMAT
25.000.000 TL. ve Üzeri siparişler için

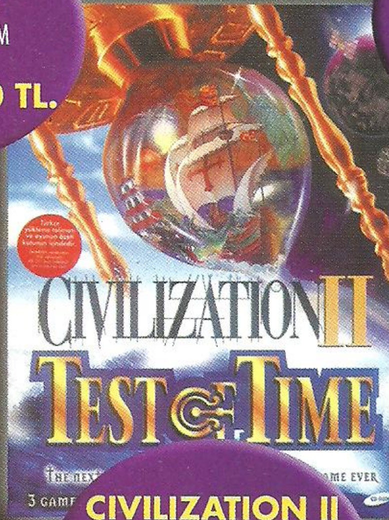
PC Entertainment



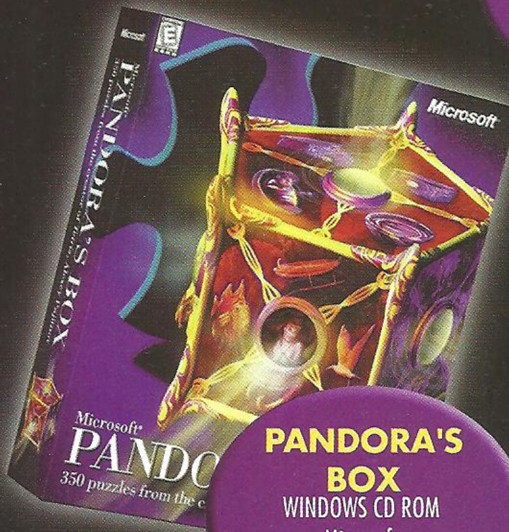
FLIGHT SIMULATOR 2000 PRO
WINDOWS CD ROM
Microsoft
35.000.000 TL.



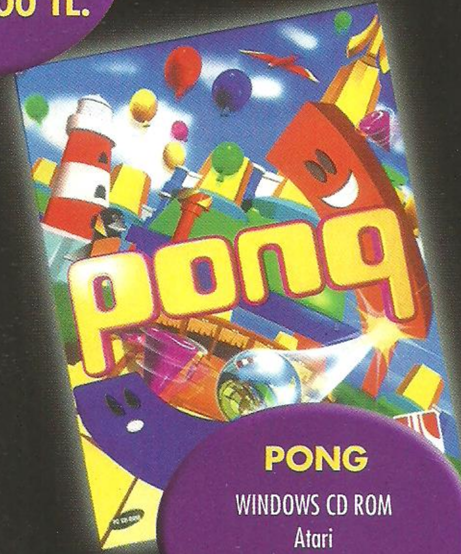
NERF ARENA
WINDOWS CD ROM
Atari
14.900.000 TL.



CIVILIZATION II
TEST OF TIME
WINDOWS CD ROM
Microprose
14.400.000 TL.



PANDORA'S BOX
WINDOWS CD ROM
Microsoft
21.000.000 TL.



PONG
WINDOWS CD ROM
Atari
14.900.000 TL.

GAMER ware

AYRINTILI BİLGİ VE SİPARİŞLERİNİZ İÇİN: (0212) 233 10 50

SİPARİŞ FORMU

Siparişleriniz 48 saat içerisinde kargo servisine verilir.

ÜCRETSİZ TESLİMAT
25.000.000 TL. ve Üzeri siparişler için

OYUN	PLATFORM	FİRMA	FİYAT	ADET	TOPLAM
AGE OF EMPIRES II	WINDOWS CD ROM	Microsoft	20.000.000 TL. x		. . TL.
ALLEGIANCE	WINDOWS CD ROM	Microsoft	25.800.000 TL. x		. . TL.
CIVILIZATION II "Test of Time"	WINDOWS CD ROM	Microprose	14.400.000 TL. x		. . TL.
FLIGHT SIMULATOR 2000	WINDOWS CD ROM	Microsoft	26.500.000 TL. x		. . TL.
FLIGHT SIMULATOR 2000 Pro	WINDOWS CD ROM	Microsoft	35.000.000 TL. x		. . TL.
FOOTBALL WORLD MANAGER	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	9.000.000 TL. x		. . TL.
GRAND PRIX 500	WINDOWS CD ROM	Microprose	14.400.000 TL. x		. . TL.
GRAND PRIX WORLD	WINDOWS CD ROM	Microprose	18.100.000 TL. x		. . TL.
MECH WARRIOR 3	WINDOWS CD ROM	Microprose	14.400.000 TL. x		. . TL.
NERF ARENA	WINDOWS CD ROM	Atari	14.900.000 TL. x		. . TL.
PANDORA'S BOX	WINDOWS CD ROM	Microsoft	21.000.000 TL. x		. . TL.
PONG	WINDOWS CD ROM	Atari	14.900.000 TL. x		. . TL.
SHADOW COMPANY	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	6.300.000 TL. x		. . TL.
THEOCRACY	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	9.500.000 TL. x		. . TL.
TONIC TROUBLE	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	6.800.000 TL. x		. . TL.
TOPLAM					. . TL.
GÖNDERİM ÜCRETİ (25 Milyon ve üzerindeki siparişlerde bu bölümü boş bırakınız)			1.000.000 TL. x		. . TL.
GENEL TOPLAM					. . TL. (KDV DAHİL)

ADI SOYADI : D.TARİHİ :......./......./.............

FİRMA : GÖREVİ :

ADRES :

ŞEHİR : POSTA KODU:

TELEFON : FAKS :

E-MAIL :

FATURA ADRESİ :

VERGİ DAİRESİ : V.D.NO :

KREDİ KARTIMDAN . . TL. ALINIZ.

KREDİ KARTI NO: S.K.T: /

TARİH: İMZA :

Banka hesabınıza . . TL. yatırdım. Makbuz ilişiktedir.

BANKA HESAP NUMARALARI: Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC Entertainment

Siparişlerinizi Posta, Fax ve Telefon aracılığı ile yapabilirsiniz.

Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat:4 80260 Şişli-İSTANBUL
Tel: (0212) 219 10 50 Fax : (0212) 219 00 85

ÖNEMLİ NOT: ÜRÜNLERİMİZ STOK ADETLERİ İLE SINIRLI OLUP, STOK GARANTİSİ VERİLMEMEKTEDİR.

GAMER ware

AYRINTILI BİLGİ VE SİPARİŞLERİNİZ İÇİN: (0212) 233 10 50

"Zafer Kutlamaları..!"

Her ay bu köşede oyunlarla ve piyasayla ilgili konular görmeye alışıksınız ama hayatın sadece oyunlardan oluşmadığının da farkında olduğunuzu biliyoruz. Bu ay sizlere oyunlar dışında farklı bir konudan bahsedeceğiz; futbol. Tabii ki tahmin ettiğiniz gibi konumuz, çok konuşulan Leeds - Galatasaray maçı.


Bu sevinci tüm takımlarımızın Avrupa maçlarında her zaman görmek istiyoruz.

Geçtiğimiz ay içinde tüm Türkiye'nin gündemi ne cumhurbaşkanlığı seçimlerindeydi ne de çıkacak yeni oyunlarda. Herkes merakla Leeds'teki Galatasaray maçının sonucunu bekliyordu. Muhteşem bir maç sonucunda tüm yaptıklarına en güzel cevap Leeds'e Kopenag vizesi vermemek oldu.

Ofisimizde de maç sonrasında çılgın kutlamalar yapıldı. Maç bittiği saatlerde (geceyarısı civarı) her zaman olduğu gibi mesai saatimizin en verimli dönemini yaşıyorduk. Maç bittikten sonra bir Türkiye klasiği olan "havaya ateş edeyim, eğleneyim" anlayışını çok daha medeni bir boyutta yaşadık ofisimizde. Maçın bitiş düdüğüyle hemen *Counterstrike* yüklendi ve silahını seçen havaya ateş etmeye başladı. Bunun bilgisayarda bile ne kadar tehlikeli bir eğlence biçimi olduğunu farketmekte gecikmedik. Önce Cem bir kaza kurşunuyla Mehmet'in adamını damdan düşürdü. Hemen ardından Timur "yanlışlıkla" Ateş'i gözünün bebeğinden vurdu.

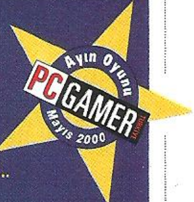
Bu eğlence tarzını tasvip etmeyen Fatih ise arabayla tur atmaya karar verdi. O da *NFS: Porsche 2000*'i yükledi ve GT 1 Race Version'ına atlayıp Alp dağlarında kornaya basarak zafer turuna çıktı. Bir eli kornadayken diğer elinde camdan dışarı bayrak sallamanın ne kadar zor olduğunu ise Alp'lerin eteklerine doğru saatte 300 kilometre ile düşüşe geçtiğinde anladı.

Biz de kutlamalara kendi çapımızda katılmış olmaktan mutluyuz. Teşekkürler Galatasaray!

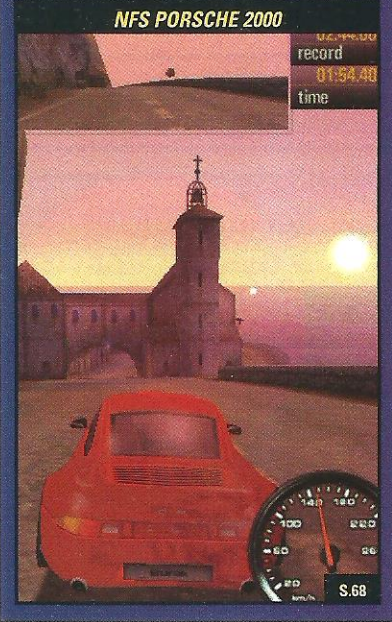
Şaka bir yana aslında size şunu söylemek istiyoruz ; spor sadece eğlence ve dostluk için yapılır. Kim olursa olsun, hangi şartta olursa olsun biz bir insanın diğerini öldürmesini haklı gösterecek bir sebebi kabul edemeyiz.

AYIN OYUNU

Her ay benzerlerinin ötesine geçen, incelediğimiz diğer oyunlardan daha iyi olan bir oyuna "*PC Gamer* Ayın Oyunu Ödülü"nü veriyoruz. Ve bu ay kazanan oyunumuz...



NFS PORSCHE 2000



S.68

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz minimum donanım konfigürasyonu. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda istediğiniz performansı alamayabilirsiniz. Bu yüzden gerçekten ihtiyacınız olan performansı elde edebilmeniz için gerekli konfigürasyonu, oyunları bir çok farklı sistemde test ettikten sonra size öneriyoruz.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde puan alabilir; ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebiliceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasalar da bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey fazlasıyla dikkate değer. Ayrıca uzmanların zorlu testlerinden geçirerek, ince eleyip sık dokuduktan sonra seçtiği bazı başarılı oyunlar da bu aralığa düşecektir. Piyasadaki en iyi 7th Cavalry oyunu olabilir; ama herkes Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemeyebilir.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar. Yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların olduğu konusunda rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyunlar. Satın almaya değer ama, büyük bir olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bir kaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama, paranızı harcayacak daha iyi alternatifler mutlaka mevcuttur.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kaliteli oyunlar. Sadece bir kaç zayıf, kurtarıcı özellik bu oyunları bir alttaki kategorinin sonsuz boşluğuna düşmesini engelliyor.

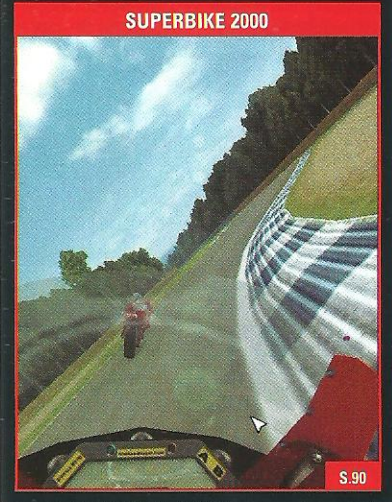
39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçın ve sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.



SUPERBIKE 2000



S.90

Need for Speed: Porsche 2000



TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **YAYINCI:** Electronic Arts www.ea.com **İTHALATÇI FİRMA:** Aral İthalat 0.212 659 26 73 **GEREKENLER:** Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 150 MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300 , 64MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, 8MB 3D ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Internet, Modem, Maksimum oyuncu sayısı 8.

Aslında yukarıdaki "Ayın Oyunu" yazısını "editörün aşkı" ya da "editörün takıntısı" olarak değiştirmek bu oyun için en uygun tanımlama olur.

Size incelemesini yapacağım oyun rüyalarınıza girecek, defalarca oynayacaksınız ve hiç bir zaman oynamaya doymayacaksınız.

Electronic Arts'ın bu oyun için hiç bir fedakarlıktan kaçınmadığı sonuna kadar belli oluyor. Elinizin altında kullanabileceğiniz, gelmiş geçmiş tüm Porsche modelleri mevcut. Porsche'nin tarihini izlemek isterseniz muhteşem bir tanıtım filmi sizi bekliyor. Herşeye en baştan başlayalım.

Öncelikle oyun güzel bir demoyla başlıyor. Demoyu bir iki defa seyrettikten sonra (ben öyle yaptım) sürücünüzü yaratıp ona bir isim veriyorsunuz ve oyunun en çok kullanacağınız ekranına geliyorsunuz. Bu ekranda her araba yarışındaki tek kişilik ve çok kişilik oyun seçenekleri dışında load game ile kaydettiğiniz başka bir sürücüyü yükleyebilirsiniz. Load replay seçeneği daha önce yarışıp kaydettiğiniz bir yarışı tekrar seyretmenize yarıyor. Porsche chronicle seçeneği ile gelmiş geçmiş tüm Porsche serilerinin kronolojik sıralamayla resimlerini görebilirsiniz. Bu kısımda çok zaman geçireceğinize eminim çünkü gerçekten mükemmel resimler koymuşlar ve tarih cetvelinin altındaki yürüteçle tüm serileri görme imkanınız var.

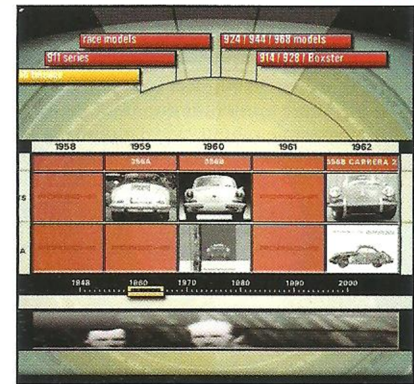


Böyle bir sahada maç yapmak, bir futbolcunun Old Trafford'a çıkması kadar heyecan verici bir duygu olsa gerek.



Oyundaki grafikler ve çevre detayları üzerinde o kadar çalışılmışki hayran olmamak elde değil.

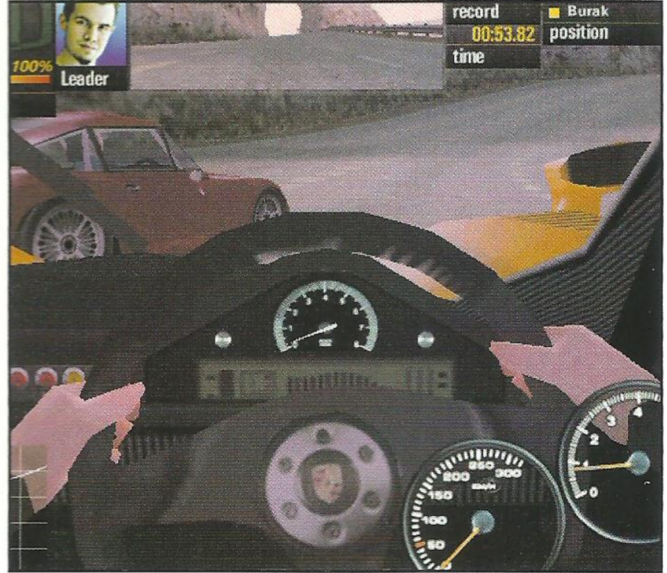
Factory driver seçeneği ise gerçekten çok parlak bir fikir. Bu bölümde yarattığınız sürücüyü önce bir Porsche test sürücüsü olması için gereken sınavdan geçiriyor ve sonrada altınızdaki çeşit çeşit harika Porsche modelleri ile test sürüşleri yapmaya başlıyorsunuz. Sakın bu sürüşlerin öyle sakin sakin yolda araba kullanmak olduğunu sanmayın; arabanız ile çeşitli parkurlarda zamana karşı yarışırken daha önceden belirlenen bazı hareketleri yapmaya çalışıyorsunuz. Mesela 15 saniye içinde belli bir bölgede arabanızı el freni ile 360 derece çevirmeli ve yola devam etmelisiniz. Eminimki her parkurda bu çeşit hareketleri ilk seferinde tamamla başarısını gösteremeyeceksiniz. Çünkü özelikle ilerledikçe çok zorlu hareketler yapmak zorunda kalıyorsunuz ve saliselerle kazanıyor ya da kaybediyorsunuz. Bu kısım sizi epey oyalayacaktır ve eğer arabanızı iyi tanımak istiyorsanız önce bu alanda biraz kariyer yapmanızı



Porsche'nin ürettiği tüm arabaları harika resimler eşliğinde burada görme imkanına sahipsiniz.

tavsiye ederim. İnanın yarışlarda çok işinize yarayacaktır. Örneğin yarışta arabanızla son hız giderken spin attığınızda gene nasıl toparlayabileceğinizi en iyi burada öğrenebilirsiniz. El freni ne zaman kullanmanız gerektiği gibi ayrıntılar çok önemli. Bu tip bir tecrübeyi single race modunda da öğrenebilirsiniz ama bir test şöförü olmanın verdiği zevkte tartışılmaz.

Son olarak eğer credits seçeneğini saymazsak geriye evolution seçeneği kalıyor. Evolution bu oyunun kalbi çünkü burada yarış yapıyor, turnuvalara katılı-



Porsche'nin ürettiği tüm arabaları harika resimler eşliğinde burada görme imkanına sahipsiniz.

yor ve kazandığınız paralarla yeni arabalar alıp ya da arabanıza parçalar ekleyip daha yüksek ödüllü turnuvalara katılabiliyorsunuz. Yani tam bir kariyer seçeneği. Bu bölümde yapabileceğiniz bir sürü seçenek mevcut. Yarışa girmeden önce yarışacağınız pistte bir test sürüşü yapabilirsiniz. Bu pisti tanımak açısından çok yararlı. Bu tip bir sürüşü araba satın almadan öncede yapabilirsiniz. Yarış puan üzerinden ve en az iki ayrı pistte yapılıyor. Her yarış sonunda belli bir para kazanıyorsunuz ve böylelikle arabanızın tamiratını gerçekleştirebiliyor yeni parçalar ekleyebiliyorsunuz. Örneğin sıradaki yarış yağmurlu ya da karlı bir havada yapılacaksa ona göre lastik almak yararlı olabilir. Turnuvalarda bir önceki yarıştaki derecenize göre başlangıç yani start noktasındaki sıranız belirleniyor. Her yarış sonunda dereceniz, yarışı ne kadar sürede tamamladığınız ve ne kadar para kazandığınıza dair bir özet önünüze geliyor. Ayrıca çok enteresan bir özellik var oyunda. Eğer arabanızla bir yarış kazanırsanız arabanızın değeri artıyor ve istediğiniz zaman arabanızı satın aldığınız değerin çok çok üstünde satabiliyorsunuz.

Single race ya da multiplay oynarken arabanızı parçaladığınız gibi burada sağa sola vurduğunuzda bu size direkt olarak para kaybı getiriyor çünkü arabanızı tamir ettirmezseniz hasarlı hasarlı biraz zor yarış kazanırsınız. Zaten kim bu kadar güzel arabaları çarpuk çurpuk görmek isterki?

Hayatımda gördüğüm en muhteşem stadyuma çıkan futbolcuları izliyordum, ve ortamın çekiciliği gerçekten çok etkileyiciydi.

Oyunda birbirinden farklı bir çok pist var ve her biriyle gerçekten çok uğraşıldığı belli. Ormanda yarışırken ağaçların modelleri ya da şehirdeki evler bir harika. Meydandaki havuzdan sahildeki iskeleye, fabrikadaki büyük kazanlardan otoyoldaki gişelere kadar herşey düşünülmüş ve mükemmel çizilmiş. En çok yarışacağınız Cort d'Azur pistini bile uzun süre görmekten bıkacağınızı sanmıyorum. Özellikle bu pistte limandaki kutuları ve sona yaklaşırken hep çarpacağınız ya da az bir farkla son an da çarpmaktan kurtaracağınız soldaki alçak sarı duvar aklınıza kazınacaktır. Hele bir pist varki, ismi bende kalsın, yapımcıları burada tebrik etmek istiyorum. O kadar güzel bir manzaraya sahipki şelaleyi her gördüğüm zaman oyunu bırakıp manzarayı seyrediyorum. Güneşli bir havada başlayan yarış dağa tırmandıkça yerini kara bırakıyor ve aşağıya inerken ise gene yavaş yavaş iyileşiyor ve güneş açıyor. Bu efektler o kadar başarılı yapılmışki insan neredeyse yüzüne vuran serinliği hissedebiliyor.

Pistlerden söz açılmışken oyuna elinizde 11000 kredi ile başlıyorsunuz ve bununla alabileceğiniz araba zaten belli. Eski modelleri kullanırken virajlarda frene bile basmaya gerek duymadan yarışları kazanmanız mümkün. Ama altınızdaki arabanın modeli arttıkça hızıda artıyor ve işte bu kısımda işin içine kabiliyet giriyor. Nerde frene basacağınızı bilmelisiniz. Toprak yolda ve yol kenarındaki çakıllara geldiğinizde arabanızın hızı azda olsa azalıyor ve dönüşlerde sürüklenip kayma olasılığınız artıyor. Oyunda bir defa kaydığınızda ise eğer rakiplerinize çok fark atamamışsanız geçilme olasılığınız çok yüksek. Hele birde aracı toplamaya çalışırken size vurup bir daha savururlarsa birinci olma olasılığınız çok düşüyor.

Oyunun içinden çıkan kitapçıkta kontrol tuşlarını bulabilirsiniz. Sürüş kontrolleri çok gerçekçi yapılmış. Altınızdaki araç savrulduğu zaman direksiyon kendini topluyor. Bu da demekki eğer yola tekrar dönmek için direksiyonu çevirirseniz bu defa kendi etrafınızda dönme olasılığınız çok yüksek. Bırakın araç kendini bir toplasın siz sonra kontrolü ele alın. Kornaya basarken içerideki sürücünün hareketi bile ihmal edilmemiş. İsterseniz sinyallerinizi bile kullanabilirsiniz. Yapımcılar dinamikleri o kadar güzel ayarlamışlarki arabayı kullanırken tüm ağırlığıyla yol tutuşunu hissedebiliyorsunuz. Hava yağışlı ya da karlıyken kontrollerinizi iyi kullanırsanız iç zorlanmayabilirsiniz. Ama tabiiki bir viraja saatte 150 km ile girdiğiniz taktirde savrulmanız kaçınılmaz.

Yapay zeka çok güzel ayarlanmış. Sürücüler gayet profesyonel ve sürüş kurallarına uygun olarak araba kullanıyorlar. Bu da bizim bir çok avantajı kullanabileceğimiz manasına geliyor. Şöyleki: Virajlara girerken rakip sürücüler frene basıyorlar ve yol kenarondaki çizgilerin dışına, siz onları savurmadıkça, çıkmıyorlar. Zaten sizin farkınızda burada ortaya çıkıyor. Siz virajlarda frene basmadan ya da el freni kullanarak rakiplerinizi geçebilirsiniz. Tabii kötülük edip onları yolun dışınada savurabilirsiniz ama bunu yapmak pek kolay değil.

Multiplay modda oynamak ise tabiiki en zevkli kısım. Biz dergide 8 kişi saatlerce bıkmadan bu oyunu oynadığımızı biliyoruz. Bu modda oyun hiç bir sorun çıkartmadı. Zaten teknik olarak oyun boyunca hiç bir problemle karşılaşmadım.

Genel olarak bir yorum yapmak gerekirse NFS Porsche 2000 şimdiye kadar gördüğüm en muhteşem yarış simülasyonu. Bir yarış oyunu ne kadar gerçekçi olabilirse bu oyun o kadar gerçekçi. Müzikler insanı müthiş gaza getiriyor ve pistlerde bir o kadar güzel. Bu oyunda diğer araba modellerini de kullanabilsek ve daha fazla pistte yarışma şansımız olsaydı çok daha zevk alabilirdik. Ayrıca bir pist editörüde oyuna eklenebilirdi. Electronic Arts'ın eğer düşünseydi, özellikle pist editörü kısmında da gayet başarılı olacağından eminim. Size tavsiyemiz bu oyunu en kısa zamanda edinmeniz ve tadını sonuna kadar çıkartmanız. Paranızın hakkını fazlasıyla vereceğinden emin olabilirsiniz.



Rakiplerinizi sıkıştırmaktan kastettiğim buydu!

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Eşsiz grafikler; gerçekçi kontroller, güzel müzikler.

%92

EKSİLER: Pist editörü yok, pist sayısı az.

SONUÇ: Koleksiyonunuzda mutlaka bulunması gereken kesinlikle harika bir oyun. Herkese tavsiye edilir.

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** New World Computing **YAYINCI:** 3DO Company, (800) 336-3506, www.3do.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, en az 375MB hard disk alanı, 4X CD-ROM, 1MB SVGA DirectX uyumlu kart **ÖNERİLEN:** Pentium 200 ve yukarısı, DirectX/Direct3D uyumlu 8MB PCI veya 4MB AGP ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

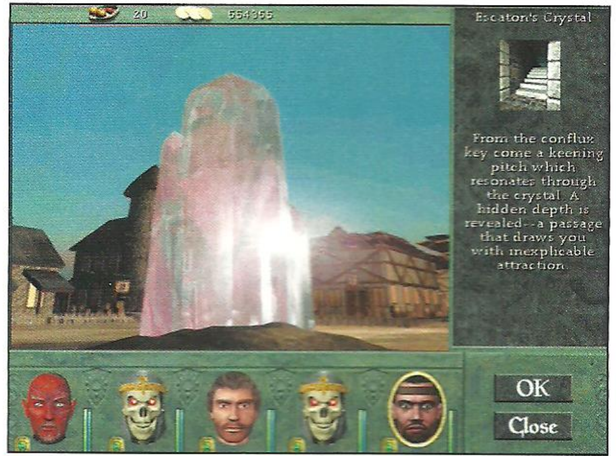
Serinin bu sürümü için söylenecekler basit ve net: Klişe, "aynı-eski" ve Deja-vu.

Bu oyunda ve bu incelemede gördüğünüz herşeyi daha önce gördünüz. *Might & Magic VI: Mandate of Haven* ve *Might & Magic VII: For Blood and Honor*, birbirinin aynısıydı, bu 'geri dönüşüm' Might and Magic serisinde şimdi de *Might & Magic VIII: Day of the Destroyer*'ı görmekten mutluluk(!) duyuyoruz. 'Aynı şeylere' *Might & Magic VII*'de zor katlanmıştık; ama *Might & Magic VIII*'de bir kere daha mı? Might and Magic serisinin *M&M VI*'dan sonraki sürümleri, 3DO'nun 'verdiğim paraya değer' sıfatına büyük darbeler indirdi. Artık birileri birşeyler yapmalı.

Oyuncuların canını sıkacak en önemli unsur grafik motorunun aynı kalması. *Wolfenstein* veya *Doom* tarzından daha eski bir tasarım, hayal kırıklığı yaratıyor ve oyunu kötü kılıyor. *Wolfenstein* stili bir 3D motoruna yine aynı çirkin 2D sprite'ler; yavan, tatsız, boğuk, neşesiz bir harita ve arazi tasarımı; 3D motoru kullanan bir oyunda olmaması gereken sınırlı bir bakış açısı, bu oyunun 2000'li yıllarda beğenilmeyeceğini düşündürüyor. 2D sprite'ler yüksek çözünürlüklü, temiz veya net değil; hala bulanık, karanlık, düz ve yassı; böyle bir görünüş onlara çok amatörce hazırlanmış izlenimini veriyor. *Might & Magic VIII*'de kesinlikle hiç bir grafiksel gelişim yok.

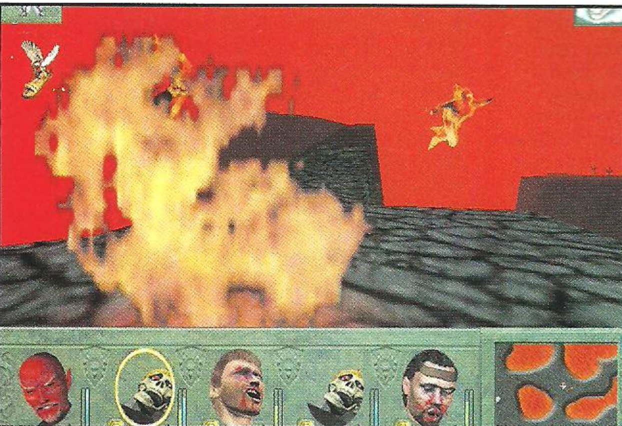
Oyun Jadame ülkesinde geçiyor. Dark Elf'lerin eski bir kıyamet kehaneti, kehanetin işaretlerinin yavaş yavaş görülmesiyle Jadame halkına yıkım, ölüm ve kaos yaşatıyor. Tüm bunların başlangıcı -oyunun introsunda da göreceğiniz gibi-, herkesin "Yok Edici" dediği gizemli bir yabancının, Ravenshore şehrinin merkezinde büyük bir kristal yaratmasına dayanıyor. Bu kristal aynı zamanda dünyanın temelinden (elementals - water, fire, earth, air) akıncıların bu boyuttaki toplanma yerleri oluyor. Ve bundan sonra Jadame halkı volkan patlamaları (earth), sel baskınları (water), göllerin alevlerle kaplanması (fire), fırtınalar (air) gibi birçok yıkıcı olay yaşıyor.

Bu olaylar yaşanırken siz, Alvar tüccarları tarafından Dagger Wound adasında bir karavanın yük vagonlarını korumakla görevlendirilmiş biri olarak devreye giriyorsunuz. Oyuna tam burada başlıyorsunuz. Dagger Wound adasında volkan patlamalarının yıktığı köprüler yüzünden başka şehirlere ulaşım olanağı yok olmuştur ve bunu fırsat bilen Regnan korsanları adaya zalimce saldırarak halka vahşet yaşatmaktadır. Karavan şefi tarafından, bir grup maceracı toplayarak bu yıkıma son vermekle görevlendiriliyorsunuz. İlk amaçlarınızdan biri de Dagger Wound adasından bir çıkış yolu bulup, Dagger Wound'da olanları diğer şehirlere ve ırklara haber verip, Dagger Wound adasını bu durumdan kurtarmak. Bu amacınız doğrultusunda ilerlerken, bu olayların kehanetin işaretleri olduğunu öğreniyorsunuz, ve amaçlarınızın arasına diğer ırklarla bir birlik kurup dünyayı bu yok oluştan kurtarma işini de dahil ediyorsunuz. Ancak tüm ırklarla bir ittifak kurmanız imkansız, çünkü bu ırklar-



Oyunun introsunda da görebileceğiniz gibi, her şeyi başlatan şey bu: Escaton'un kristali. Ancak bu kristale oyunun sonlarında girebilirsiniz.


Oyundaki 2D sprite'ler, size 5-6 yıl öncesinin *Wolfenstein*'ını hatırlatacak; çok kötü.


***Might & Magic*'in daha önceki sürümlerini oynayanların dikkatlerini ilk çekecek şey, grubunuza 5 karakter alabilme özelliği olacaktır. (Arkadaki kırmızı gökyüzü texture'si, bir bug)**

dan bazıları savaş halinde (Necromancer'ler ile Güneş Tapınağı Cleric'leri, Dragon'lar ile Dragon katili Knight'ler). Bu yüzden bu ırklar arasında tercih yapıyorsunuz, ve bu tercihi yapmak sizin elinizde. Birçok uğraştan sonra bu ırkları toplayıp, ilk iş olarak Dagger Wound adasını Regnan korsanlarından kurtarmaya, Regnan adasına (bir denizaltı ile!) gidiyorsunuz. Burada Regnan korsanlarının geliştirmiş olduğu çok güçlü bir top mermisini Regnan'lara karşı kullanıp, Regnan donanmasını denizin dibine gömüyorsunuz ve Dagger Wound adası da böylelikle Regnan korsanlarının gaddarlığından kurtulmuş oluyor. Daha sonra kristal üzerinde çalışmalar yapan Xanthor'dan, başka bir boyuta ışınlanmak için bir anahtar alıyorsunuz ve kendinizi bir anda Yok Edici'nin (Escaton the Destroyer) karşısında buluyorsunuz. Yok Edici size üç soru (riddle) soruyor; bunları bilirseniz Escaton'dan dört elementalın lordlarını kurtarmak için anahtarlar alıyor ve bu lordların boyutlarına geri dönmelerini sağlayarak, kehanetin sonu olan dünyayı yok olmaktan kurtarıyorsunuz.

Day of the Destroyer'da da, önceki *Might & Magic*'lerde olduğu gibi, hiçbir yapay zeka taşımayan ve ünlü 3-versiyon (Knight, Knight Warrior, Knight Lord ...vb.) yaratıklarla savaşarak, experience puanları ve altın toplayarak, ve karakterlerinizi yeni alet ve yeteneklerle geliştirerek oyunda ilerliyorsunuz. Oyuna, serinin diğer sürümlerinden farklı olarak, bir karakter ile başlıyorsunuz, oyun başladıktan sonra beş kişilik grubunuzu karşılaşacağınız maceracılar ile tamamlıyorsunuz. Yine önceki sürümlerden farklı olarak, oyuna başlarken, knight ve cleric sınıfına ek olarak, Necromancer, Dark Elf, Troll, Minotaur, veya Vampire sınıf ve ırklarından birini seçerek başlıyor; ve yalnızca oyun başladıktan sonra grubunuza isterseniz bir Dragon katabiliyorsunuz (Bunun anlamı, grubunuzda Dragon için bir yeri hazır tutmanızdır).

Bunların dışında yine önceki sürümlere göre birkaç küçük değişiklik; yenilik değil, makyaj niteliği taşıyan değişiklikler var. Mouse-look özelliği (ben hiç kullanmadım,çok gereksiz ve eminim bu oyunu oynarsanız siz de hiç kullanmayacaksınız), birkaç değişik büyü, haritaya not alabilmeniz, grubunuza NPC alamamanız, oyunun basitliği ve 'balans ayarı'nın başarısız olması, sandık içindeki aletlerin her load'da değişmemesi; ne yazık ki bunlar, değişiklikler listesinin neredeyse hepsini oluşturuyor. Oynanış hiç değişmemiş; yine evleri clikliyorsunuz, hiçbir ilişkide bulunamadığınız NPC'ler "Bana peynir getir", "Kitabımı kaybettim, bul", "Ogre'ler kutsal kılıcımızı çaldı, al" gibi questlerle size uzun bir süre kuryelik yaptırıyorlar. Ve yine ustaları bulma sıkıntısını bu sürümde de yaşıyorsunuz. Ayrıca *Day of the Destroyer*'da önceki sürümlere göre daha az sayıda yaratık var. Özellikle oyunun sonlarında karşılaştığınız yaratıkların sayısı oldukça gülünç.

New World Computing, serinin bu sürümüne yeni hiçbir şey katmamış. M&M VI veya VII'yi oynamışsanız, bunu da oynamışsınız demektir.



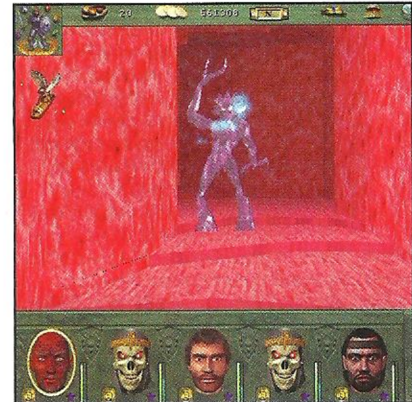
Kehanetin işaretlerini gördükten sonra, Jadame dünyasını bekleyen kıyameti engellemek için diğer ırkların yardımına ihtiyaç duyacaksınız: Dragon, Cleric ve Minatour'lar iyi bir seçim gibi görünüyor.

Oyunun iyi yönleri? Evet, oyunun olumlu özellikleri de var. Zorlukla kazandığınız skill point'lerinizi stratejik bir şekilde karakterlerinize ve yeteneklerinize dağıtmak hala ilginç ve zevkli. *Might & Magic VII*'de olduğu gibi, karakteriniz bir skill'de 4'e ulaştığında Expert, 7'ye ulaştığında Master ve 10'a ulaştığında Grandmaster olabiliyor. Seviye atlayıp yeni bir büyü öğrenmek, veya bir artifact bulmak, oyunun en çok haz veren özelliği. Skill sistemi *Might & Magic VIII*'de de oldukça iyi işliyor.

Bir binaya girdiğiniz zaman karşınıza çıkan animasyonlar ve grafikler profesyönelce ve emek harcanarak yapılmış; aynı şekilde eşya, silah ve zırhların çizimi de oldukça başarılı. Ancak keşke bu olumlu özellikler oynanışa da dağıtılsaydı.

Oyunda çok sayıda bug var. Saatlerce oynadıktan sonra texture'ler (gökyüzü veya deniz yüzeyi gibi) garip görünüşlere bürünüyorlar. Quicksave'i yükledikten sonra büyü yapamıyorsunuz; oyundan çıkıp veya bilgisayarınızı reboot edip tekrar yüklemeniz gerekiyor. Bir yaratığa çok yaklaştığınızda, ona vuramıyorsunuz. Ve en önemlisi Quick Spell sisteminde oyunun oynanış süresini oldukça azaltacak büyük bir bug var. Ayrıca piyasadaki korsan kopya CD'lerde müzik yok.

Günün sonunda, *Might & Magic VIII:Day of the Destroyer*, daha çok fanatik tabana hitap eden bir oyun. Eğer *Might & Magic VI*'yı veya *Might & Magic VII*'yi oynadıysanız, bu oyunu da oynamışsınız demektir. New World Computing bu sürümü çıkarırken ne düşündü bilemiyoruz ama birileri incinmeden bu seri için birşeyler yapmalılar. Bu oyunu ancak daha önce hiç *Might & Magic* oynamamış olanlara tavsiye edebilirim. *Planescape: Torment, Baldur's Gate* ve *Fallout* gibi mükemmel role-playing oyunlarının yanında *Might & Magic VIII* çok demode gözüküyor. Bir zamanlar Might and Magic'de bu kısa mükemmel RPG'ler listesine dahildi (özellikle altıncı sürümü), ancak "bir zamanlar". Sonuçta, *Might & Magic VIII:Day of the Destroyer* güzel bir oyun, 1996 yılı için güzel.


Oyunda, yaratıklar dahil, kristaller ile ilgili birçok şeyle karşılaşacaksınız.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%46

ARTILAR: Eskiye göre daha ilgi çekici bir konu; oyunun dünyasının büyük olması.

EKSİLER: Tam anlamıyla, yeni hiçbir şey yok; oyuncuyu kısa sürede sıkması.

SONUÇ: Daha önce hiç *M&M* oynamamış olanlara hitap eden bir oyun.

MS International Soccer 2000

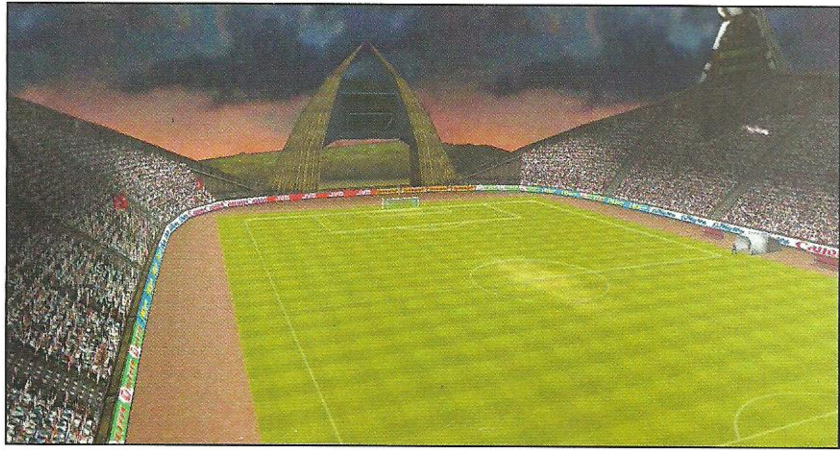
TÜRÜ: *Spor* **ÜRETİCİ:** *Microsoft* **YAYINCI:** *Microsoft, 001(800)426-9400, www.microsoft.com* **GEREKENLER:** *Pentium 133, 32MB RAM, 100 MB minimum harddisk alanı, 4x CD-ROM sürücü* **ÖNERİLEN:** *Pentium 200, 32MB RAM, 4 MB 3d hızlandırıcı kart, 16x CD-ROM sürücü, Gamepad, 150 MB harddisk alanı*
MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: *İki ayrı kontrolörle maksimum iki oyuncu desteği.*

Microsoft, yeni atılmayı planladığı futbol oyunları piyasasını *MS International Soccer 2000* ile yokluyor.

Hep içimden "Spor oyunları alanındaki (özellikle futbol alanında) üstünlüğünü yıllardan beri kimseye kaptırmayan EASports'a bir rakip çıksa da şu piyasa azcık daha kızışsa" diye geçirmişimdir. Potansiyel rakiplerinden en sonuncusu, *MS International Soccer 2000*, yeni girdiği futbol oyunu pazarında başarılı olmak için, düşük fiyatlı orijinal kutusu (EASports'un yarısı) ile nispeten ucuz ama yeterince kaliteli bir ürün olmayı hedeflemiş. Kalite unsuru göz önüne alındığında, ne kadar başarılı olduğu ayrı bir konu, ancak fiyatını düşük tutma uğruna FIFA'dan oyuncuların ve takımların lisans haklarını satın almaması bence çok yanlış bir karar. Sırf bu yüzden Microsoft, sıkı oyuncuların yıldız oyuncu takıntısını ihmal etmiş. Bu onların henüz ilk oyunları, ve tabiiki FIFA lisansı gibi pahalı (!) bir ekstra'yı maliyetlerine eklemek istememiş olabilirler. Ne yazık ki orijinal fiyatının bu kadar düşük olması, Türkiye gibi bir korsan yayın cennetinde oyunculara pekte cazip



İşte milli duygularımı kabartan bayraklarımızdan birisi



Böyle bir sahada maç yapmak, bir futbolcunun Old Trafford'a çıkması kadar heyecan verici bir duygu olsa gerek.

gelmiyor. Oyunun genel görünüşü de görüntü özellikleri dışında vasatın pekte üstünde değil doğrusu, oynanabilirlik açısından da bir çok kesintiye uğratılmış ve fazla emek harcanmamış. İlk futbol oyunları olduğundan, sanki oyuncuların Microsoft'a karşı olan tutumlarını tartmak istemiş ve masraftan kaçınmışlar. Ancak yinede sabırlı olmakta yarar var, umalım ki serinin ikincisi piyasanın hükümdarı konumundaki *FIFA 2000*'i koltuğundan edecek kadar muhteşem olur.

MS International Soccer 2000'in görüntü özelliklerinin hiçte fena olmadığına değinmiştim. Oyunun kutusundaki güzel resimlere bakıp ta oyunu alanlar, bu konuda kesinlikle hayal kırıklığına uğramayacaklar. Tipik bir Microsoft kurulumundan sonra oyunun başlangıç animasyonunu izleyip hayran kalmamak elde değil (şahsen ben birkaç defa art arda izledim). Gayet işlevsel ve bir o kadar da basit bir arayüze sahip olan *MSIS 2000*, training ve dostluk maçı seçenekleri dışında ayrıntılı birde turnuva (Dünya Kupası, Avrupa Kupası elemeleri ve finalleri de dahil) seçeneği sunmuş. Daha fazla sabredemedim ve hemen bir dostluk maçı seçeneğiyle oyuna başladım. Daha ilk görüntülerle gözlerim bayram yaşadı. Hayatımda gördüğüm en muhteşem stadyuma çıkan futbolcuları izliyordum, ve ortamın çekiciliği gerçekten çok etkileyiciydi. Henüz yeni yeni kararmaya başlayan bir hava ve turuncu bir bulut kümesi stadyuma çok egzotik bir hava katmış, sanki seyircilerde bu anı sizle paylaşıyormuşcasına canlı bir izlenim veriyorlardı. Herhalde milli bayrağımızı ve ulusal renklerimizi (kırmızı-beyaz) sanal stadyumlarda görmeye pek alışık olmadığımdan olacak ki, o an bütün Türk halkını arkamda hissettim. Sınırlı sayıda (sadece altı tane) olmalarına rağmen, stadyumlar beni tatmin etmeye yettiler. Sahanın zemininin de hakkını vermek lazım, stadyumlar kadar göze çarpmasa da, kesinlikle onları tamamlayan temel etkenlerden birisi. Sahaya çıkan Türk oyuncularının hiçbirini tanıyamamıştım, çünkü henüz kadrolara bile göz atmadan görüntülerin mükemmelliğine dalmıştım. Görünüş olarak sahadakilerin hepsi göze hoş geliyordu, doğrusu *MSIS 2000*'in *FIFA 2000*'den üstün diğer bir yanının da oyuncu modellemeleri olduğunu söyleyebilirim. *FIFA 2000*'de, yakın çekimlerde fark edilen en ince ayrıntısına kadar şekillendirilmiş bir kas yapısı olduğu doğru, ama bu göze hoş geleceği anlamına gelmiyor. Oyunun bu müthiş büyüsü, oyuncu kadrolarının gerçeğiyle alakasız olduğunu anlamama dek sürdü. İşte o andan itibaren, bütün problemler bir biri ardına su yüzüne çıktılar ve oyun maalesef bir anda sıkıcı bir deneyim halini aldı. Oyunun ses özelliklerine geçmeden önce, yeri ve zamanıyken şunu belirtmek isterim. *MSIS 2000*'de yaşadığım hayal kırıklığından sonra; bu tip spor



İşte bir tekrar sahnesi, kaleciyi çalımlama anı.

oyunlarında, oyuncu isim hakları gibi bir ayrıntıyı ihmal etmenin, oyuncunun oyundan alabileceği heyecanı minimuma indirmek olduğu kanısına vardım. Çünkü, oyun sırasında özellikle Hakan Şükür'e kafa golü attırmak ya da, rakip takımın yıldızı Beckham'ın kırmızı kart görmesini seyretmek gibi keyif verici tecrübeleri yaşamamış oluyorsunuz.

Sıradan bir Türk oyuncusunun, *MSIS 2000*'de en çok eksikliğini hissedeceği şeyde doğal olarak, spikerin bizim oyuncuların isimlerini her seferinde yanlış telaffuz *etmemesi* olacak. Top, sahada oyuncudan oyuncuya geçerken, yakından tanıdığımız Ron Atkinson ve Jonathan Pierce maça en az bizim kadar yabancı (!) kalıyorlar. Tamam, bu saçma, uydurulmuş isimleri telaffuz etmemeleri normal ancak yaptıkları yorumlarda ne yazık ki çok yetersiz kalıyor. Henüz dört veya beşinci dakikadan sonra konuşmalarının tekrar etmeye başladığını fark ediyorsunuz. En kötü ve en dikkat çekici özellikleri ise, birbirleri ile sanki telsiz yardımıyla haberleşiyorlarmış izlenimi veren konuşma aralarındaki gecikmeler. Genelde Ron Atkinson'ın sorularına, yorumcunun cevabı bir iki saniye geç geliyor. Maç boyunca son derece sakin bir sunum yapan spiker, gollerde bir anda patlayıveriyor. Stadyumda bulunan seyircilerin tezahüratları da çoğu zaman gecikmeli ya da yersiz oluyor. Deplasman takımının taç atışları büyük mutluluklara sebep olabilirken, direkten dönen toplar neredeyse hiç tepki çekmeyebiliyor. Yinede *MSIS*'in, *FIFA* serileri dışındaki diğer futbol oyunlarına oranla daha iyi bir ses özelliği var.

Tuş kombinasyonlarını oyuncuya bırakarak, Microsoft oyunun kontrolünü esnekleştirmiş. Sonuçta *FIFA 2000*'e alışık olanlar sistemi yine alışık oldukları düzene göre ayarlayabiliyorlar. Orijinallik gibi bir kaygıları olmadığından (spor oyunlarından orijinal fikirler beklemek yanlış olur), bu oyunda da kontroller *FIFA 2000*'den esinlenilmiş. Serbest vuruşlar, kornerler ve taç atışları alışık olduğumuz tarzda. Her ne kadar eğitim aşamasında serbest vuruşlarda ve kornerde topa falso verilebileceği belirtilse de, ben topa falso vermekte başarılı olamadım. Ne kadar uzun tutarsan o kadar sert ve o kadar uzağa atarsın mantığı bu oyunda da geçerli. Bunlar bütün futbol oyunlarında standart sayılabilecek özellikler. Ekstralar diye nitelendirebileceğimiz artistik hareketler ise pas geçilmiş. Oyunda rovaşata ve topuk pası dışında seyircileri ateşlendirecek hiçbir özel hareket bulunmuyor. Defansın topları rakipten çalmak için yapması gerekenler çok basit bir şekilde ikiye ayrılmış. Her seferinde rakibi yere düşürebildiğiniz sert ve kestirme yol olan yatarak müdahele, ya da daha fazla çaba gerektiren ancak faul riski taşımayan topa doğru hamle. Arkadan yatarak müdaheleler hep faulle sonuçlanıyor ve çoğu zamanda, FIFA kuralları doğrultusunda kartlarla cezalandırılıyor. Ofsayt kuralı opsiyonel.

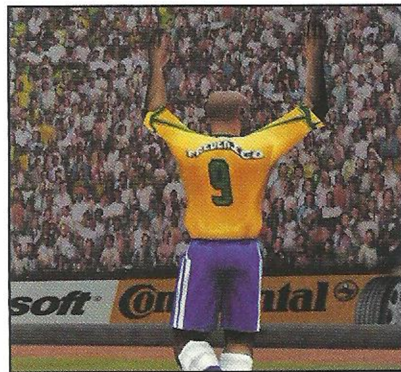
Hayatımda gördüğüm en muhteşem stadyuma çıkan futbolcuları izliyordum, ve ortamın çekiciliği gerçekten çok etkileyiciydi.

MSIS'te saha, *FIFA* serilerine oranla daha büyük (ve gerçekçi) tutulmuş. Henüz santrada, ilk düdükle beraber topunuza çift dalan saldırgan savunmalarla da karşılaşmıyorsunuz bu sayede. Ancak, oyuncuların sahadaki yerleri çok düzensiz olduğundan atağa geçmekte ya da savunmaya yerleşmekte genelde güçlük çekiyorsunuz. Takım stratejileri çok basit tutulmuş, ve oyuna doğrudan etki etmeleri sağlanmış. Bu basitlik, bir kısım ayrıntı meraklısı oyuncuya yetersiz gelebilir, ancak haklı olarak futbol oyunuyla yakından alakalı olmayanların canlarını çok sıkmamak hedeflenmiş.

Yapay zeka, yeterince geliştirilememiş, bu nedenle oyunun zorluk seviyesi ve tekrar oynanabilirliği çok düşük. Daha henüz üçüncü oyunumda karşı savunmanın belli bir boşluğunu fark ettim ve rakiplerimi aynı yöntemle tek adamımı kullanarak hezimetlere uğratmaya başladım. Genelde tek adamımla bu işi becerdim, çünkü benim takımımın diğer oyuncuları da bu tür zayıf bir yapay zeka ile kontrol ediliyor ne yazık ki. *FIFA 2000*'de sıkça başvurduğum radara bu oyunda maalesef yer verilmemiş. Sanırım sebebi, oyuncuların genelde saha içinde çok saçma yerlerde bulunuyor olmaları. Kanatlardan son çizgiye ilerlediğim vakitlerde orta yapacak bir forvet oyuncusu bulmak bile güç oluyor, çünkü top nerede olursa olsun sahadaki 22 kişinin 16'sı genelde orta alanda bulunuyor. Pas hataları ve yerden ve havadan kontrolü size bırakılmış pas tuşları ise bence çok yerinde iki yenilik. Gerçi böyle tuşlara, benim *FIFA 99*'un dengi diye nitelendirdiğim Eidos'un *UEFA 99*'unda da rastlıyoruz.

Microsoft bu kısmen yetersiz yapay zekayı, geniş bir multiplayer desteği ile örtmeyi deneyebilirdi. Ama ne yazık ki oyunda ne TCP/IP, ne de modem bağlantılı multiplayer seçeneği desteklenmiş, halbuki ellerinde MSN Gaming Zone gibi internet üzerinden eşleştirme yapabilen kaliteli bir site bile var. Oyundaki tek multiplayer seçeneğiniz, aynı ekranı paylaşarak iki ayrı kontrolör (geniş bir gamepad ve joystick desteği) kullanmak. Neyse ki oyunun sistem gereksinimleri sizi çok terletmeyecek cinsten. Künyedeki özelliklerin dışında, çözünürlük seçenekleri de sizi yeterince tatmin edecek. Ortalama bir bilgisayarda bile yüksek çözünürlüklerde sorunsuz çalışırken, en düşük çözünürlükteki (640x480) görüntüler bile benden takdir topladı.

Etiket olarak diğer firmaların ürünlerinin yarısını hedefleyen bir oyun için *MSIS 2000* gerçekten iyi sayılır. Sonuçta, bu onların henüz ilk futbol oyunları, bazı eksikleri ve paradan tasarruf sağlama çabaları hoş karşılanmalı. Belki Türkiye'de değil ama yabancı ülkelerde ucuz ve kaliteli oyun seçenekleri arayan müşteriler için iyi bir alternatif olacak. Microsoft, bu sefer küçük oynadı, ancak bir sonraki hedefleri eminim daha büyük olacak.



Şu arkası dönük genç, Ronaldo'ya ne kadarda benziyor, forma da onun, ancak sırtında başkasının adı yazıyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Eşsiz grafikler; basit arayüz; kolay kullanım.

%75

EKSİLER: Uydurma kadrolar; kötü ses özellikleri; yetersiz yapay zeka; eksik multi-player desteği.

SONUÇ: Ucuz fiyatıyla, *FIFA 2000*'e alternatif olabilecek bir oyun, bir göz atın.

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

TÜRÜ: Real Time Strateji **ÜRETİCİ:** Cyberlore **YAYINCI:** Microprose, www.microprose.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, 250 MB harddisk boşluğu **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 32 MB RAM, 16x CD-ROM sürücü, 250 MB harddisk boşluğu **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Internet; Maksimum oyuncu sayısı: 4; Ücretsiz Internet Servisi: MSN Gaming Zone

Majesty, kendi türüne getirdiği yenilikler ile unutulmaz klasikler arasına girecek gibi gözüküyor.

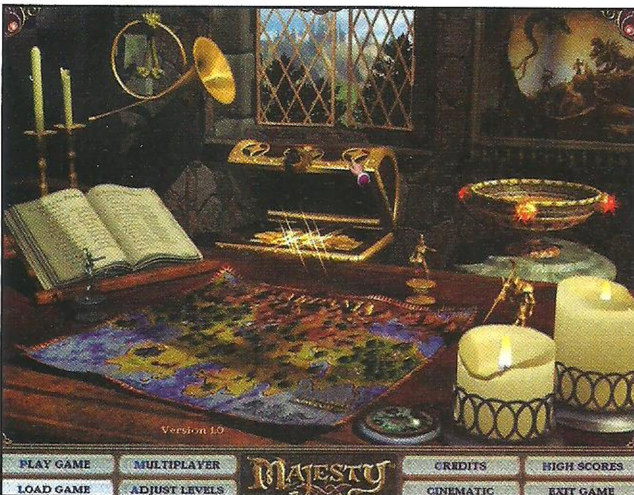
Microprose'un ortaçağda geçen iddialı oyunu *Majesty*, FRP ile gerçek zamanlı strateji öğelerini bir arada toplayan ender ve bir o kadar da başarılı yapıtlardan birisi. Aslında oyunu, kendi krallığınızı kurup yönettiğiniz özgün bir simülasyon olarak da nitelendirebiliriz. Her senaryoda karşınıza çıkan durumlara göre, guild (dernek) binalarınızı ve tapınaklarınızı tam olarak nerede konuşlandırmanız gerektiğine siz karar veriyorsunuz. Birbirinden farklı toplam yedi guild binasının ve yedi tapınağın her birinin kendine özgü özellikleri ve geliştirilme seçenekleri var. En önemlisi ise, her bir binadan kendine özgü karakterlere ve savaşma stillerine sahip kahramanlar kiralayabiliyorsunuz.

Krallığınızın temelini oluşturan bu kahramanların hepsi, sizden bağımsız, ve karakterlerine uygun olarak hareket edip vaat ettiğiniz reward'lar (ödül) ya da sadece kendi onurları uğruna mitolojik hayvanlar ve fantastik yaratıklarla savaşıyorlar.



Majestimiz, krallığımız bir fare adam tarafından tehdit ediliyor, ne yapmamızı emredersiniz?

Bir senaryoyu başarıyla tamamlamanız, kahramanlarınızı yönlendirmek için kullandığınız attack flag'lerini (saldırı bayrağı) ve explore flag'lerini (keşif bayrağı) isabetli bir biçimde kullanmanıza bağlı. En onurlu kahramanlarınız bile, yine sizin kuracağınız marketplace'lerden (pazar yerleri) ve blacksmith'lerden (demirci) daha iyi silahlar ve zırhlar almak için paraya ihtiyaç duyacaklar. Bu yüzden bu bayraklara parasal bir değer biçerek kahramanlarınızı daha da azimlendirmelisiniz. Size verilen bu aletleri iyi kullanarak, onların gerektiğinde bir kaleyi zapt etmelerini, ya da keşfedilmeyi bekleyen uzak bölgelere seyahat etmelerini sağlamalısınız. Sakın, bu insan üstü varlıkların ufak miktarlarla yetineceğini sanmayın, eğer uğruna savaştıkları ödülü az bulurlarsa, karşılarına çıkacak en ufak bir zorlukta savaşmayı bırakıp binalarında istirahate çekilmeyi seçebilirler. Elinizin altındaki büyüleri de doğru zamanlamayla kullanmak yine size kalmış. Tabi bu dengeyi kurmaya çalışırken, her olayı içinden yönettiğiniz kalenizi de yabancı yaratıkların işgallerinden korumalısınız. Tek karşılaşacağınız sıkıntı, bu işgaller de olmayacak, sık sık mefta olacak kahramanlarınızın yerine yenilerini kiralamaya yetecek kadar da sağlam bir ekonomi kurmalısınız. Her ne kadar *Majesty*, kahramanların, tamamıyla kendi kaderlerini çizmelerine izin vermese de, onların bu yarı konrollü dünyada kendi kendilerine bir şeyler yapmalarını izlemek size uzun süre zevk verecek.



İşte ana menümüz, yoksa lüks sarayımızdaki çalışma masamız mı deseydik?



Bir yaratık avından dönen dövüşçülerimiz ve yanlarında onların healer ablası!

Şimdi oyundaki bazı önemli bina-

ları daha yakından inceleyelim. Öncelikle her senaryoya mutlaka bir Palace'le (sarayınız) başlıyorsunuz. Bu bina sizin içinde barındığınız ve eğer kaybederseniz hükmen yenik sayıldığınız binadır. Kısacası krallığınızın kalbi sarayınızdır, bu yüzden savunulması gereken en önemli binanızdır. Belli bölgelerin savunulmasını sağlamak için Guardhouse'lar yapmalısınız. Bir Guardhouse bir güvenlik elemanı içerir ve civar yapıların yaratık saldırılarından korunmasına yardımcı olur. Krallığınızın kahramanlarına silah ve zırh sağlamak Blacksmith'in işidir. Bu binayı bir üst seviyeye geçirmek, silahlarınızın ve zırhlarınızın da daha etkili olmasını sağlar. Market'ler ise ticari kaynaklarınızdan en önemlisidir. Kahramanlarınız buralardan yaptıkları alışverişlerle kasanıza yüklü paralar bırakırlar. Inn'ler (han) kahramanlarınızın savaşa çıkmadan önce dinlenip moral topladıkları konaklama yerleridir. Her krallığın en az bir Inn'e ihtiyacı vardır, ve bu yapılarda kasanızın dolmasına yardımcı olur. Library'ler (kütüphane), özellikle büyücülerinizin ve diğer zeki kahramanlarınızın yeni büyüler öğrenmesini sağlarlar. Ayrıca, krallığınızın refah seviyesini arttırmak için inşa edebileceğiniz çeşme, bahçe ve anıt benzeri yapılarda mevcut. Gelelim Kahramanlarımızı kiralayabildiğimiz diğer önemli yapılara. Gnome Hovel'lar, neşeli ama pasaklı bir ırk olan gnome'ları kiralayabildiğiniz gecekondu tarzında yapılardır. Çok iyi savaşmayı beceremeseler de, Gnome'lar krallığınızın ilk günlerinde diğer yapıların hızlı bir şekilde kurulmasına yardımcı olabilirler. Ranger Guild, Keşifçi ve doğayla bütünleşmiş bir ırk olan Ranger'ların barındığı bir yapıdır. Çevik yapılı, keskin nişancıları ile bu guild, koca haritaları kısa sürede feth etmek için birebirdir. Rogues Guild ise size gerektiğinde mali konuda destek (sizden çaldığını tekrar size vererek) olabilecek hırsızların kurduğu bir birliktir. Paragöz ama cesur bir ırk olan hırsızları, diğer krallıkların zenginliklerinden yararlanmak için kullanabilirsiniz. Elven Bungalow, eğlenceye ve renkli yaşamaya düşkün, ancak hızlı ve iyi nişancı okçulara sahip bir ırkın, Elf'lerin barınaklarıdır. Eğer, Gambling Hall'larda (kumarhane) kumar oynamaktan ve başka insanları eğlendirmekten vakit bulabilirlerse, koyduğunuz ödüller peşinde de koşarlar. Zeki ve aklı mimariye iyi çalışan Dwarf'larla aynı saflarda yer aldığınızda inşa edebileceğiniz yapılar daha da artar. Dwarven Settlement'lar sayesinde kahramanlarınız arasına bu iyi savaşan ırkı da ekleyebilirsiniz. Warriors' Guild'de ise, krallığınızda yetişmiş cesur ve güçlü Warrior'ları (savaşçı) kiralayabilirsiniz. Bu onur savaşçılarını ihmal etmiş bir krallık hiçbir zaman kendini tam olarak güvende hissetmemelidir. Fantezi dünyasındaki büyü öğelerini en çok kullanan kahramanlar, Wizard'lardır (büyücü). Esrarengiz bir şekilde kendi kendini inşa eden Wizard Guild'lerinde kendilerini eğitip, tarafınızdan kiralanmak için beklerler. Palace'ınızı bir üst seviyeye çıkardığınızda daha kaliteli kahramanları kiralamanızı sağlayacak tapınaklara da sahip oluyorsunuz. Ama en iyisi bu yeni kahramanların ne gibi özelliklere sahip olduğunu bulmakta size kalsın.

Sakın, kahramanlarınızın ufak miktarlarla yetineceğini sanmayın, eğer uğruna savaştıkları ödülü az bulurlarsa, savaşmaktan kaçarlar

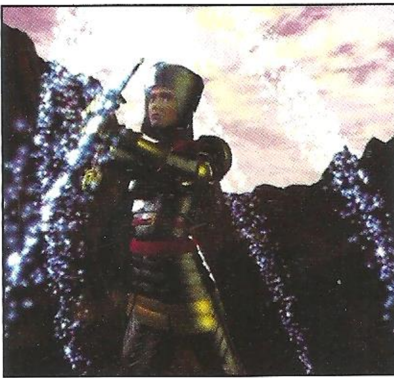


Şu an kahramanlarımız Dark Castle'ı kuşattılar, birazdan onu yok edip hak ettikleri ödüle ulaşacaklar

Giriş animasyonundan itibaren sizi fantazi dünyasının içine çeken görsel efektler, oyun boyunca büyüsünü sürdürüyor. Ortaçağ öğeleriyle dolu arayüzü basit ve tek seferde rahatça kavranabilir cinsten. Oyun seçenekleri ise her tür oyuncuyu fazlasıyla tatmin etmeye yeter. Benim favorim, New Game seçeneğinde karşınıza çıkan haritada, belli bir zorluk derecesine göre konumlandırılmış senaryolardan birisini seçerek başarı koşullarını gerçekleştirmek. Ancak, bunların sayısının 18 olması, belli bir süre sonra senaryo stoğumun biteceği anlamına geliyor. Haklı olarak bunu düşünen Microprose, *Majesty*'e bir de Freestyle Quest adı altında bir senaryo editörü eklemiş. Bu sayede de oyunun tekrar oynanabilirliğini büyük ölçüde arttırmış. Microprose sadece bu editörle kalmamış, ve son zamanlarda maalesef diğer oyunlarda eksikliğini çokça hissettiğimiz geniş bir Multiplayer seçenek yelpazesi de sunmuş. Network üzerinden ya da modem aracılığı ve seri bağlantı ile direk oynanabilen oyun internette MSN Gaming Zone üzerinden de eşleştirme yapabiliyor. Aynı haritada maksimum dört kişinin birbirleriyle mücadele edebilmeleri, Multiplayer desteği arayanlar için *Majesty*'nin vazgeçilmez bir oyun olmasını sağlıyor.

Grafikleri, sıradan bir realtime strateji oyununun çok üstünde, her karakterin kendine ait bir animasyonunun olması oyunu daha da çekici kılıyor. Eğer bu kadar yoğun bir temposu olmasaydı, kahramanlarınızı saatlerce seyretmekten eminim zevk alırdınız. Kahramanlarınızın ve yaratıkların kendine özgü seslendirmeleri de yerli yerinde, ve oyunun atmosferini daha da zenginleştiriyor. Sonuç ise, ortalama sistemlerde bile neredeyse sorunsuz çalışan görsel ve işitsel bir ziyafet. Vasatın altındaki sistemlerde, senaryoların sonlarına doğru bazı yavaşlamaların olduğunu fark ettim. Ancak bu, kesinlikle üstün kalitede bir oyun için kolaylıkla göz ardı edilebilecek ufak bir sorun.

Eksiği yok denecek kadar az, artıları ise saymakla bitmez. Fazla aksiyondan hoşlanmayan ve realtime bir FRP stratejisi arayan pc oyuncuları için vazgeçilmez ve henüz alternatifi bulunmayan bir oyun.


Kaliteli kahramanlarımızdan paladinler, dövüşmeden önce mutlaka büyü yapıyorlar.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%83

ARTILAR: Güzel görsel ve işitsel efektler; geniş multiplayer desteği ve kullanışlı senaryo editörü.

EKSİLER: Bazı sistem yavaşlamaları.

SONUÇ: Realtime stratejilerinde FRP öğelerini arayanlar için iyi bir seçim

Diplomacy

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Meyer/Glass Interactive **YAYINCI:** Hasbro Interactive, www.hasbrointeractive.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 70MB hard disk alanı, 2MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM, 8MB Ekran Kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Internet, E-Mail, Hotseat

Masaüstü oyunu olarak Diplomacy, en güvendiği anda, en yakın dostunuzu sırtından bıçaklamanın en eğlenceli ve keyifli yoluydu.

Diplomacy şöhretini, 1959 yılında piyasaya çıkan masaüstü kutu oyuna borçlu. Bilgisayar ve televizyon gibi yeniliklerin henüz insanlara çok da fazla birşey sunmadığı dönemlerde, sizin-benim gibi oyunseverlerin en büyük eğlencelerinden biri haline geldi. Size en güvendiği anda, en yakın dostunuzun yüzüne gülerek sırtından bıçaklamanın en eğlenceli yoluydu.

Oyun 1. Dünya Savaşı öncesi Avrupa'sında geçiyor. *Risk*'inkine benzer bir harita üzerinde, 1901 yılının yedi süper devleti olan Avusturya-Macaristan, İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya, Rusya ve Türkiye arasındaki güç mücadelesinde yer almanız gerekiyor.

Oyun, yıl başına iki turdan oluşuyor. Altışar ay arayla gerçekleşen turlardan ilkbahar turunda anlaşma yapma, hareketlere karar verme, karar verilmiş hareketleri uygulama ve eğer çözülmesi gereken bir sorun varsa bu sorunun çözümüne ulaşmaya yarayan dört bölüm var. Sonbahar turunda bunların dışında geçtiğimiz turda kazanılan yeni orduları yapma ve geçen yılın bir özetini görme bölümleri var.

İlk bölüm olan anlaşma yapma bölümü (Negotiation) oyunun en önemli bölümlerinden biri. Burada, gizli ya da açık bir şekilde diğer devletlerle görüşmeler yapıyor ve onların gelecek turn'de yapmalarını istediğiniz hareketleri gerçekleştirmeleri için ikna etmeye çalışıyorsunuz. Tabii ki onlarından sizden bazı beklentileri oluyor. Bu noktada verilmiş hiç bir sözü tutmak zorunda değilsiniz, ortaya koyduğunuz tek şey güvenilirliğiniz. Üç turn boyunca İtalya'ya, Yunanistan'a saldırağınıza söz verip tutmazsanız, bundan sonraki görüşmelerde İtalya'nın sözlerinizi pek de dikkate almayacağını tahmin edersiniz.



Yıllar arasında kullanılan döneme ait gerçek fotoğraflar sizi havaya sokmaya yardımcı oluyor.

Bunun dışındaki önemli bir nokta, oyunda ele geçirmeniz gereken yerler (supply centre). Kaç ordunuz olacağı, elizde tuttuğunuz supply centre sayısına göre belirleniyor. Ayrıca oyunu kazanmak için 18 supply centre'a sahip olmanız gerekli.

Buraya kadar bahsedilenlerin strateji oyuncuları için kulağa hoş geldiğini biliyorum ama henüz okunmamış yarım sayfanız var ve büyük ihtimalle okuyacaklarınız fikrinizi değiştirmeye yetecek.

Oyun büyük oranda orijinal masaüstü oyununa sadık kalarak yapılmaya çalışılmış (bundan farklı olarak Avalon Games'in diğer masaüstü oyun uyarlamaları olan *Risk* ve *Battleship*'te orijinal hali geliştirilmişti). Oyunun gayet oturmuş kuralları ve hazır bir hedef kitlesi varken, programcıların dikkat etmeleri gereken sadece iki nokta vardı; oyunculara yardımcı olacak bir arayüz ve tek kişilik oyunlarda sizi zorlayacak bir yapay zeka. Her ikisini de becerememişler.



Oyunun en acıklı kısmı. Çok karizmatik görünüyorlar ama ne yazık ki yapay zekaları ortalama olarak bir tavuğunki kadar.

Bunun yanı sıra bilgisayarın yönettiği oyuncular inanılmaz hatalar yapıyorlar. En zor yapay zeka seviyesinde bile oyunun kurallarına aykırı hareketler yaparak kendi sıralarını harcayabiliyorlar. Böyle olunca da hiç bir yapay zeka seviyesi bir oyuncu için sorun yaratamıyor.

Kuralları bilen herhangi bir oyuncu için oyun en zor seviyede bile yaklaşık yarım saat sürüyor. Bilgisayar düşmanlarınız kazanmanız için gereken herşeyi yapıyorlar.

Ayrıca görüşme ekranında herhangi bir devlet size arda arda teklifler getiriyor. Siz daha durumu değerlendirirken eğer yaklaşık 10 – 15 saniye içinde cevap vermezseniz bu müthiş yapay zeka sizden sıkılıp odayı terkediyor. Aslına bakarsanız bu kötü yapay zekaya karşı oynarken neredeyse hiç diplomatik görüşme yapmadan bile oyunu kazanabilirsiniz.

Durumun böyle olduğunu farkeden Microprose bir patch çıkarttı fakat bu patch ne yapay zekayı ne de oyunun zaman zaman anlamsızca desktop'a düşme sorununu tam anlamıyla gidermiyor.

Oyunun tek elle tutulur yanı multiplayer modu. Karşınızda gerçek oyuncular varken oyunu oynamak epey eğlenceli oluyor. En eğlenceli kısmıda hiç tanımadığınız yabancı bir oyuncuya yalan söyleyip sonra da sırtından buçaklama şansı (bunu şimdiye kadar hep masaüstünde yakın arkadaşlarımıza yapıp, arkadaşlığımızda onarılmaz yaralar açmıştık). Oyun ayrıca Hotseat'te oynanabiliyor ama *Diplomacy* oynamak için can atan yedi kişiyi aynı odada toplamayı başarabildiyseniz niye bilgisayar ekranınad oynayasınız ki? Masaüstü diplomasisi çok daha eğlenceli olacaktır.

Sonuç olarak oyun bekleneni vermekten uzak. Eğer bu tip bir oyun arıyorsanız size *Risk 2*'yi tavsiye ederim.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%42

ARTILAR: Eğlenceli multiplayer seçeneği.

EKSİLER: Çok kötü yapay zeka; başarısız arayüz.

SONUÇ: *Risk 2* çıkmamış olsa bu türün meraklıları için ilgi çekici olabilirdi.

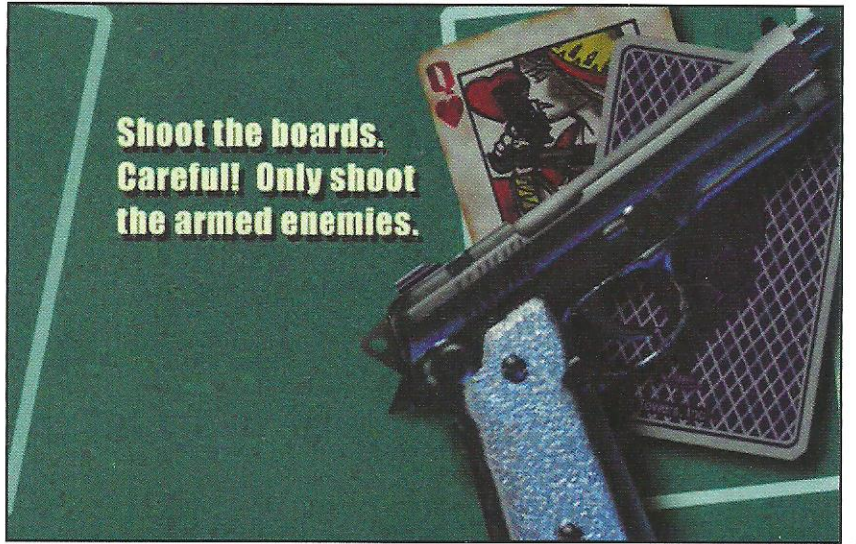
kenan9593

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

TÜRÜ: 3D Aksiyon **ÜRETİCİ:** n-Space **YAYINCI:** Fox Interactive, www.foxinteractive.com **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 3D grafik hızlandırıcı, Windows 95/98, SoundBlaster 16 uyumlu ses kartı. **ÖNERİLEN:** Pentium II-400, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

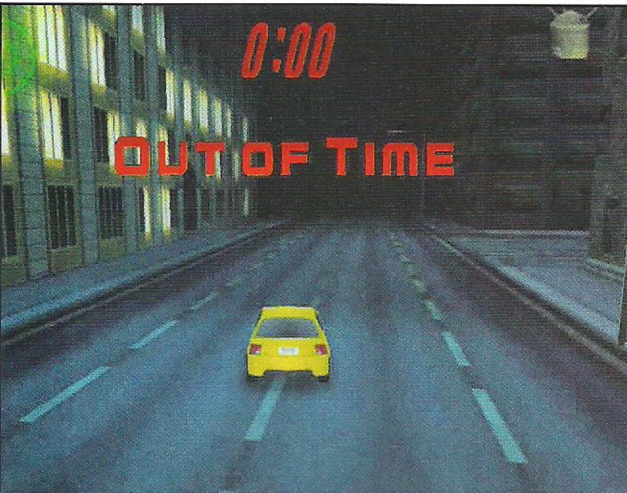
Die Hard sevdiğim bir aksiyon serisi; ama galiba oyunu için bu kadar iyimser konuşamayacağım.

Hiç şüphe yok ki Bruce Willis'in o umursamaz ifadesiyle kötü adamlara haddini bildirmesini izlemek gerçekten çok zevkliydi. Özellikle serinin ikinci filminin son sahnesi hala aklımda. Paçayı kurtardığını sanan teröristler yakıt deposunun delindiğini farketmeden uçağı kaldırmaya çalışıyor. Tabii sert polisimiz John McClane de Zippo'sunu yakıp standart küfrünü ederek kötüleri cehenneme yolluyor. O kadar dayak yedikten ve çeşitli badireler atlattıktan sonra hala çakı gibi ayakta kalması tam Hollywood aksiyon filmlerine göre bir klişe. Aslında *Star Wars* gibi titiz çalışmalar hariç filmlerin bilgisayar oyunlarına uyarlanmasının çok etkili sonuçlar vermediği söylemek için editör olmaya gerek yok herhalde. Bir duyuma göre Fox Interactive, *Die Hard Trilogy 2* ile şeytanın bacağını kırmayı ümit ediyormuş; ama bana sorarsanız tam tersinin olması daha yüksek bir ihtimal.



Ne yapacağınızı anladınız mı? Evet mi? O halde tabancanızın emniyet kilidini açabilirsiniz.

Kahramanımız, gökdelen, hava alanı ve New York sokakları derken şimdi de Las Vegas neon cangılına zorunlu iniş yapıyor. Genelde bunalımlı bir kişilik çizen McClane yine isteksiz bir biçimde kendisini olayların göbeğinde buluyor. Polis akademisinden eski arkadaşınız Kenny Sinclair'ın telefonuyla miskinliğiniz yarıda kesiliyor. Daha yeni hapishane müdürü olmuş arkadaşınızın davetini geri çevirmeyerek Las Vegas alemine dalıyor. Hapishaneyi gezip kokteylin seçkin konuklarıyla tanışırken bir kargaşa patlak veriyor ve tabii ki bu noktadan sonra kontrol size geçiyor. Mahkumlarla gardiyanların işbirliği yapması sonucu kendinizi koca bir orduya karşı savaşırken buluyorsunuz.



Bu aralar en büyük sorunum zamanın bana yetmemesi. Sürüş fizikleri korkunç derecede kötü.

Die Hard Trilogy 2 orijinalinde olduğu gibi üç farklı oynanış modu içeriyor. Aslında farklı oynanış modları ve tabii ki farklı grafik motorlarının kullanılması oyunu ilginç (ve bir o kadar da yorucu!) kılmış. İlk oyundan alışık olanlar aksiyon-adventure (adventure faktörünün mumla arandığı bir aksiyon demek istiyorlar galiba), keskin nişancılık ve arcade şoförlüğü modlarını gayet iyi hatırlayacaklardır. Oyuna başlamadan önce bu üç moddan birinde pratik yapma seçeneğine sahipsiniz. Tabii doğrudan olaya dalmak için Arcade veya Movie seçeneklerinden birini de seçebilirsiniz. Movie seceneği araya sinematik demoların serpiştirildiği, bir senaryoyu takip ettiğini iddia eden bir tür çorba. Adamımız McClane kumarhanede sorun çıkartanların icabına bakmak dışında Vegas caddelerinde çektiği patinajlarla kulağımızın pasını alıyor. Arcade için ise saf aksiyon, vurdu kırdı ve bir parça Cüneyt Arkın diyebilirim herhalde; ayrıca sadece istediğiniz oynanış modunu kurcalama lüksüne sahipsiniz.

McClane, yanından hiç ayırmadığı 9 milimetrelik tabancasından başka sadece bir silah daha taşıma hakkına sahip; tabii oyunu kuralına göre oynamayıp hile yaparsanız tüm silahları bünyenizde barındırabilirsiniz. Yine de bu, sadece iki silah taşıyabilme olayı bir aksiyon oyunu için gerçekçi bir yaklaşım. Önünüze çıkanı öldürmenin yanı sıra ki-



Alev silahınızı verimli kullanırsanız ortalığı bir güzel kasıp kavurabilirsiniz.

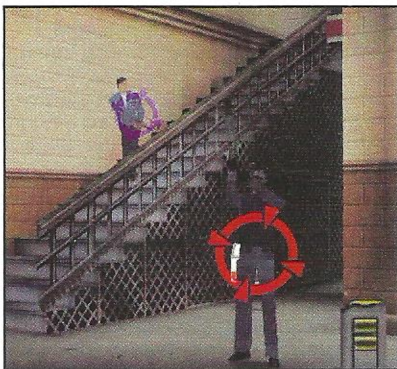
litli kapıları açmak, gizli geçitleri bulmak ve güvenlik sistemlerini devre dışı bırakmak gibi misyonlarınız da olacak. Bazılarınız aksiyon-adventure modundan konsol tadı alabilir. Bu düşüncelerine kesinlikle hak veriyorum, çünkü oyun zaten PlayStation versiyonunun doğrudan bir uyarlaması. Yani konsol tarzına alışık olmayan oyuncuların sinirlerine hakim olmaktan başka çareleri yok gibi.

PC oyuncularına yabancı gelecek başka bir durum da keskin nişancılık modu. Sega'nın *Virtua Cop* oyununda olduğu gibi, kahramanımız önüne çıkan mavi renkteki hedefleri, nişan alıp kırmızıya dönüştüyor ve sonra da kurşunlarını boşaltıyor. Tabii arada rehineleri de harcamamak lazım (neden acaba?). Kendiniz hareket edemiyorsunuz, sadece nişangahınızı yönlendirebiliyorsunuz. Bir kamera aracılığıyla ekranlar arası otomatik geçişler yapıyorsunuz.

Gelelim arka planın Las Vegas olduğu kovalamaca sahnelerine. Zaten çarpışan arabasız bir "*Die Hard*" oyunu düşünülemezdi herhalde. Her zamanki gibi zamana karşı yarışıyor ve hedef arabayı yakalayıp defalarca çarparapak havaya uçuruyorsunuz. Yolda önünüze çıkan kum saatlerini, nitroları ve ingiliz anahtarlarını toparlayarak zaman kazanabilir, turbo hıza ulaşabilir ve arabanızın hasarını giderebilirsiniz. Yalnız şunu hemen söylemeliyim ki sürüş fizikleri gerçekçi olmaktan bir hayli uzak; son sürat giderken neredeyse 90 derecelik virajları rahatlıkla dönebiliyor ve çok sert çarpışmaları bile ufak tefek çiziklerle atlatabiliyorsunuz.

Die Hard Trilogy *2 silah çeşidi bakımından oldukça zengin bir yelpazeye sahip.*

Die Hard Trilogy 2 silah çeşidi bakımından oldukça zengin bir yelpazeye sahip. Standart lazer görüşlü 9 milimetreliğinizin yanında pompalılar, makineliler, roketatarlar, alev silahları ve hatta elektro şok silahları oyun boyunca mütevazı tabancanıza eşlik edecek. Ayrıca bunlar yetmiyormuş gibi düşmanlarınızı oyundan silmek için çeşitli bombalarınız var. Örneğin bir oda dolusu serseriyle karşılaştınız ve hepsinin işini bitirmeniz imkansız gibi bir şey. Ama bu gerizekalılar ordusunun ortasına atılan bir el bombası işlerinizi oldukça kolaylaştırabilir. Farklı bombalarla farklı stratejiler geliştirerek bu bolca aksiyon içeren oyuna kendinizden de bir şeyler katabilirsiniz.



Önce mavi hedefleri kırmızıya çevirin, sonra da gözünün yaşına bakmadan şarjörü üzerine boşaltın.

Ne yazık ki grafikler konusunda iyi şeyler söylemek oldukça güç. Zaten konsol versiyonundan uyarlanmış bir oyundan ne kadar sağlam grafikler beklenebilir ki? McClane idare etse bile ortam grafikleri gerçekten başarısız. Arada rastladığınız detaylı dokular ve yansıma efektleri sizi bir an için ümitlendirse bile maalesef gerisi gelmiyor. Geliştiriciler bu konuda hedefi ıskalamış anlaşılan hem de 'karavana' denilecek kadar. Ateş efektleri fena olmamasına rağmen kan olayı tam bir komedi (daha doğrusu trajedi); ortaya saçılan bir sıvı olması gerekirken kırmızı renkte, dönüp duran doku parçalarıyla karşılaşıyorsunuz. Neyse ki çözünürlük bu durumu birazcık kurtarıyor.

Arayüzü oldukça karmaşık buldum; işin içine üç farklı oynanış modunun girmesi kontrol sayısını bir hayli artırmış. Hele bir de oyunu kaydetme seçeneğinizin olmaması kontrollerin üzerine tuz biber olmuş. Evet, doğru duydunuz. *Die Hard Trilogy 2*, bir konsol artığı olduğu için kaydetme sistemine yer verilmemiş. Sadece bölüm sonlarında oyunu kaydedebiliyorsunuz. Bu durum oyunun tekrarlanma yüzdesini tavana çıkarırken sinir katsayınızı da bir güzel yükseltiyor. Bölümün sonuna gelip saçma sapan bir serseri yüzünden baştan başlamanın nasıl bir duygu olduğunu biliyor musunuz? Farklı kameralar aksiyon-adventure modu için kaş yapayım derken göz çıkartmış. Kör noktalarda duvarların şeffaflaşması güzel bir olay ama nişan almak için devamlı açı değiştirmek insanı yıpratıyor.

Bruce Willis'den oyundaki sesi ve replikleri için stüdyoya girmesini bekleyemeyeceğimize göre seslendirmenin de pek etkili olmayacağını tahmin edebiliriz. Adamımız sadece gerektiği zaman konuşuyor. Ama DirectSound, EAX veya A3D sistemlerini destekleyen ses efektlerinin tatmin edici olduğunu söyleyebilirim.



Oyun boyunca ender olarak rastlayacağınız sağlam bir doku örneği.

Yapay zeka idare edebilecek düzeyde. Başlangıçta düşmanlarınız karşınızda kazık gibi durmaktan başka bir şey yapmazken, oyun ilerledikçe vur-kaç yapabiliyor veya yaralandıklarında saklanabiliyorlar.

Her şeye rağmen '*Die Hard*' hayranları şansını deneyebilir. Ama 'sabrın sonu selamettir' düşüncesine katılmayanlar kesinlikle bu oyundan uzak dursun derim.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Farklı oynanış modları; geniş silah yelpazesi;

%45

EKSİLER: Özensiz grafikler; gereksiz kontrol kalabalığı; kaydetme opsiyonu yok!

SONUÇ: Sanırım şu güzel havada vaktinizi daha iyi değerlendirebilirsiniz.

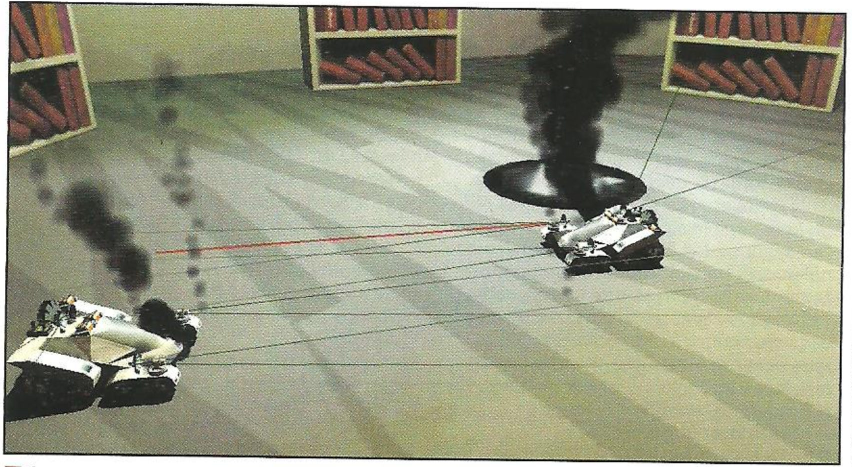
MindRover: The Europa Project

TÜRÜ: 3D Strateji/Programlama **ÜRETİCİ - YAYINCI:** CogniToy www.cognitoy.com **GEREKENLER:** Pentium 200, 3D grafik hızlandırıcı, 70MB hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücü, 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 8X CD-ROM sürücü, 64RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

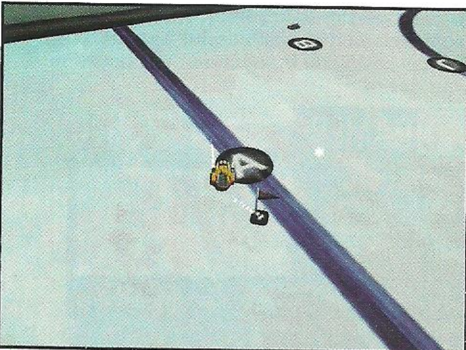
MindRover'ın yapay zekasıyla ilgili bir sorun varsa suçlayabileceğiniz tek kişi sizsiniz!

Hata yapmak insana özgü ama işleri tamen allakbullak etmek için kesinlikle bir bilgisayara ihtiyacınız var! Bu söz özellikle bilgisayarların günlük yaşama iyice girmeye başladığı günlerde ortaya çıkan en popüler deyişlerden biri oldu. Bu sloganın popülerliği bana sorarsanız hala bilgisayarların dilinden anlayamayan insanların çokluğunda saklı. Bilgisayar her zaman belirli bir veri dizgesine ihtiyaç duyar. Gerekli donanım parçaları, veriler, bu verileri kullarak çözülecek sorunlar ve tabii neyi nasıl yapması gerektiğini söylecek bir işletim sistemi bir bilgisayarın en vazgeçilemez parçalarıdır. İşte bu parçalardan anlamayan ve doğru şekilde kullanamayan insanlar genellikle bilgisayarı suçlamayı tercih ederler. Aslında ellerine Windows gibi bir işletim sistemi varken suçlamalarını destekleyecek pek çok örnek gördükleri de bir gerçek. İşte MindRover bu gibi insanlara "o zaman sen daha iyisini yap" diyebileceğiniz bir ortam sağlıyor.

Bazı oyunlar vardır onları incelemek gerçekten diğerlerinden çok daha zordur. MindRover da onlardan biri. Bu oyunu incelerken hangi oyunla karşılaştırıp "daha iyi" ya da "daha kötü" olduğuna karar verebilirsiniz ki? Üreticisi CogniToy tarafından 3D strateji/programlama adlı yepyeni bir kategoriye girdiği iddia edilen oyunun başka bir benzerine daha önce rastlamadık.



İşte iki yapay zeka karşı karşıya. Bu düelloyu daha zeki olan kazanacak.



Kim demiş buz hockey'ini robotlar oynayamaz diye? En azından benden iyi oynadıkları kesin!

Özellikle Amerika ve İngiltere'de televizyondan da yayınlanan robot savaşları oldukça ilgi çeken konular. Yarışmacıların yapmaları gereken, ellerindeki hurda benzeri aletleri bir kısım bilgisayar parçasıyla doğru bir şekilde birleştirerek ev yapımı bir robot oluşturmak ve yarışmada onlardan beklenenleri gerçekleştirmek. Bu tip yarışmaların bazıları uzaktan kumanda ile yapmış oldukları robotları yönlendirerek gerçekleşirken bazılarında da robotlar yarış alanına çıktıkları andan itibaren herşeyi kendi başlarına yapmak zorundalar.

İşte MindRover bu ikinci türe benziyor. Kısaca bir robot yaratmalı ve senaryoda belirlenmiş görevleri kendi başına gerçekleştirebilecek şekilde onu bazı parçalar ve program parçacıklarıyla onu donatmalısınız. Pek çoğunuzun "program parçacıklarıyla" kelimesini görür görmez rahatsız olduğunu tahmin edebiliyorum ama inanın olay tahmin ettiğiniz gibi sıkıcı algoritmalar arasında kaybolup gitmenize yol açmayacak. Sadece biraz sabır gösterin ve oyunun ne olduğunu iyice anlayıncaya kadar okumaya devam edin.

Oyun Jüpiter'in Europa uydusunda geçiyor. Buna dair tek ipucu oyunun adının "The Europa Project" olması, onun dışında tüm mekan günümüz dünyasında da bulunabilecek alanlardan oluşuyor. Yani oyunun ismi daha fütüristik bir hava verme çabasından başka bir anlam taşımıyor.

İlk yapmanız gereken var olan senaryolardan birini seçmek (bu arada dönem dönem CogniToy'un web sitesini ziyaret ederek yeni senaryolar da indirebilirsiniz). Senaryo da ne yapmanız gerektiğini dikkatlice okuyun, çünkü yaratacağınız aracı neye göre donatacağınız tamamen buna bağlı. Yapmanız gereken ikinci şey ise kullanacağınız aracın şasesini seçmek. Burada robotunuz için tekerlekli, paletli ya da hovercraft araçlar arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Tabii ki bu da görevinizle doğru orantılı. Aracınızın şasesinin tipi ve büyüklüğü değişen durumlara göre bazı avantaj ve dezavantaj sağlıyor. Örneğin daha büyük bir araç daha çok fiziksel parça alma kapsaitesine sahip ve daha dayanıklı ama söz konusu olan yarış olunca daima daha ufak bir araç seçmelisiniz.

Şasenizi seçtikten sonra sıra, aracınıza ekleyeceğiniz fiziksel parçalara geliyor. İşte motor, algılayıcılar, bu parçalar sayesinde aracınıza hayat vereceksiniz. Aracınızın büyüklüğüne göre belirli sayıda boş fiziksel parça slotu buluyor. Yapmayı düşündüğünüz araca



Grafikler böyle bir oyun için beklentileri fazlasıyla karşılıyor.

ekleyeceğiniz fiziksel parçlar bu slotlarla sınırlı. Oyunun bu bölümünde önemli olan kullanacağınız parçaları tanımanız ve birbirleriyle doğru şekilde birleştirildiğinde gerekli amaca hizmet edebilecek parçaları seçmek.

Bu işlemde bittikten sonra Wiring (kablo) ekranına geçiyorsunuz. İşte asıl olay burada çünkü aracınızın, görmesini, hareket etmesini ve kararlar verebilmesini bu ekrandan ayarlıyorsunuz. Herşeyden önce aracınızın gözleri olacak algılayıcıların, neyi algılamaları gerektiğini ve bunu algıladığında nasıl bir tepki vermesi istediğinize karar verip uygulamalısınız. Bu ekrana ilk girdiğinizde aracınıza eklediğiniz fiziksel parçaları göreceksiniz. Yapmanız gereken bunların aralarındaki baplantıları sağlamak. Herhangi bir fiziksel parça ikonunu tutup çekin. Bir diğerinin üzerine geldiğinde bir kablo işareti oluşacak. Bu durumda tutup çektiğiniz ikonu bırakın ve iki parça arsında bir kablo oluşacak. Her fiziksel parçanın ayarlanabilir özellikleri olduğu gibi, her kablonun üzerindeki ok işaretine tıkladığınızda da o kablonun yarayacağı işleri belirliyorsunuz. Bu ekranda kullanabileceğiniz ikonlar arasında basit mantıksal veri işleme dizgelerinden, çok daha ayrıntılı matematiksel işlemlere kadar geniş bir yelpazede komut dizgeleri yer alıyor. Göreviniz bunları doğru şekilde bir araya getirmek.

Bundan sonra tek yapmanız Go tuşuna basıp yarattığınız aracın başarısını (ya da başarısızlığını) izlemek çünkü bu 3D ekranda kamera seçimleri dışında hiçbir şeyi değiştiremiyorsunuz.

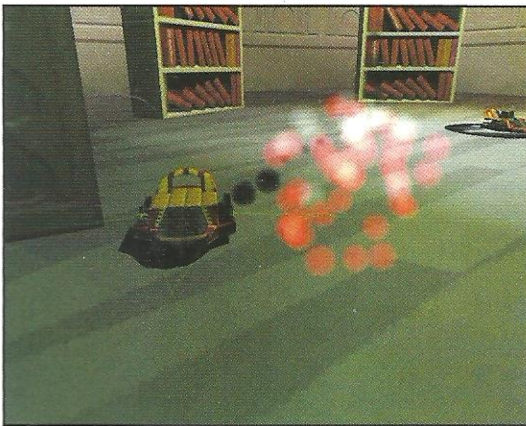
Oyun gerçekten çok başarılı ama ne yazık ki mükemme değil. MindRover'ın hayal kırıcı özelliği çok sık çökmesi. Ne yazık ki bu muhteşem olmaya aday oyun basit bir ekran kartı sorunu yüzünden çok sık çöküyor. Yetkililer bunun 3dfx kartlarıyla ilgili bir sorun yüzünden olduğunu belirtseler de diğer kartlarda da aynı sorun yaşanabiliyor. Neyse ki oyun her Go tuşuna bastığınızda aracınızın son durumu kaydediyor. Ayrıca oyunun yükelmesi de oldukça kısa sürüyor. Bu sayede oyun çöktükten yaklaşık 30 saniye sonra en son bıraktığınız konuma dönebiliyorsunuz.

Bunun dışındaki kötü bir özelliği de kamera açılarının yetersiz kalması. Bazen saatlerce uğraşıp yarattığınız aracın arenada durumlara verdiği tepkileri incelemek istiyorsunuz ama başarısız kamera açıları yüzünden olayı tam kavrayamıyorsunuz.

Oyunun kablo arayüzüyle ilgili ilginç bir nokta var. Bu arayüzde kullanılan mekanizman aslında çok pahallı, çok güçlü bir programlama dili olan LabVIEW olması. LabVIEW yeni bir dil değil. En önemli özelliği; 1997 yılında NASA'nın Mars'taki deneyleri için tasarlanan Sojourner adlı alette uygulnamış. Tabii ki oyundaki versiyonu çok daha sadeleştirilmiş ve programcı olmayan bir kişi tarafından bile kullanılabilecek bir hale sokulmuş. Bu nokta da insanın aklına MindRover'da en son yapmış olduğu aracın Sojourney ile karşılaştırıldığında ne kadar başarılı olacağı geliyor. Oyun oldukça geniş ve kim bilir belki de Sojouner'ı altedecek bir robot bile geliştirebilirsiniz.

Oyunda kullanılan programlama dili NASA'nın 1997 yılında Mars'taki deneyleri için kullanılmak üzere tasarlanan Sojourner adlı alette uygulnamış.

Oyununun genişliğiyle ilgili diğer bir eklenti de CogniToy'un web sitesindeki download'larla artıyor. Siteye düzenli olarak yeni eklentiler yapılıyor. Özellikle sürekli çıkan patch'lerin işinize yarıyacağını tahmin ediyorum. Eğer oyununuz v1.0 ise (oyun yüklerken açılan splash ekranın sol üstünde yazar) sitede ki v1.2 patch'I almalısınız. Eğer oyununuzu v1.2 oalrak satın aldıysanız o zaman v1.5 patch'ini almalısınız (oyun satın aldığınızda v1.0 ise v.1.5 patch'i çalışmaz). Bunun dışında kullanabileceğiniz yeni "logical" eklentiler de download edilebiliyor. CogniToy'un kendi sitesinin dışında oyunu oynayan insaların yaptıkları sitelerden de çok ilginç araçlar indirip, nasıl çalıştıklarını inceleyerek ufkunuzu genişletebilirsiniz. Bunun yanısıra CogniToy'un sitesindeki forumlar her seviyedeki MindRover oyunucusuna çok faydalı bilgiler sağlayabilecek nitelikte.



Patlama efektleri bir savaşı andırmaktan daha çok sevimli bir havai fişeği andırıyor.

MindRover PC oyunları dünyasına yepyeni bir tür getiriyor. Aslında CogniToy'un oyunun türüne verdiği iddialı 3D strateji/programlama adı biraz da oyuncuların gözünü boyayıp satış grafiğini arttırmayı hedefliyor ama mantıklı düşününce çok da haksız olamdıkları söylenebilir.

Oyunun kamera sistemi ve sık sık çökmesi dışında ciddi bir sorunu yok. Belki tutorial ve el kitabındaki anlatımlar biraz daha sadeleştirilmiş olsa daha iyi olabilirdi. Grafikleri ve sesleri muteşem olmasa da bu tarz bir oyun için gayet yeterli. PC oyunlarına getirdiği yepyeni bakış açısısı ise adeta bir devrim. Ayrıca ilk defa bir oyunun yapay zekası hakkında yorum yapamıyor olmamız da biz oyun incelemesi yapan insanlar açısında pek de alışıldık bir durum değil (gerçekten de "bu oyunun yapay zekası ne yazık ki bekleneni vermekten uzak" ya da "oyunun yapay zekası sizi epey zorlayacak" gibi cümleler kurmadan kendimi oldukça garip hissetiyorum).

Bana sorarsanız eğer, yaptığınız robotu kendi bşınıza kontrol etmeyi tercih eden bir arcade hasta değilseniz bu oyun öyle ya da böyle ilginizi çekmeyi başaracak. Oyunla ilgili en sevindirici yanlardan biri ise, bu yeni türün ilk örneğinin bu derece başarılı olması. Umarız oyun iyi bir başarı yakalar ve bu yeni türün önü açılmış olur.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%85

ARTILAR: Tamamen orjinal bir düşünce; yıllarca bıkmadan oynayabilirsiniz.

EKSİLER: Sık sık çöküyor olması; kamera açılarının yanıltıcı olması.

SONUÇ: Çok iyi bir oyun, yazı ilginizi çektiyse sakın kaçıtrmayın.

Risk II

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Deepred **YAYINCI:** Microprose www.microprose.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 60 MB hard disk alanı **İTHALATÇI FİRMA:** Hasbro Intertoy www.intertoy.com **ÖNERİLEN:** Pentium 233 MMX, 64MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, 200 MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Hotseat, Maksimum oyuncu sayısı 8.

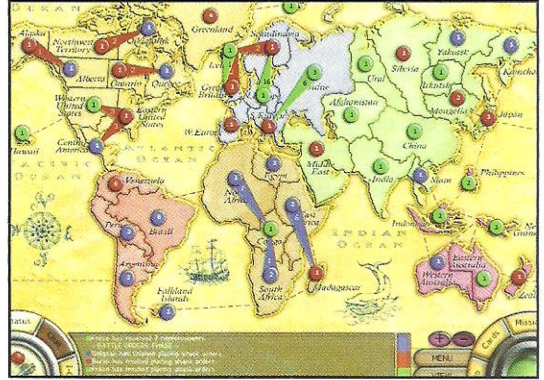
Kim Dünya'ya hakim olmak istemezki? Risk II size bunu veriyor.

Aranızda hiç masa üstünde "Gizli Hedef" adlı oyunu oynayan var mıdır acaba? Eğer varsa *Risk II* onlara pek yabancı gelmeyecektir, çünkü bu oyun masa üstü versiyonun tamamen PC'ye uyarlanmış hali.

Oyundaki amacınız senaryolara göre belli hedefleri tutturarak zafere ulaşmak. Bu hedefler rakiplerinizden birini egale etmek ya da haritanın belli bir yüzdesini ele geçirmekten tüm dünyaya hakim olmaya kadar değişiyor. Masa üstünden geldiği için kullanılan sistem tamamen zar atmaya dayanıyor. Oyun birincisine nazaran grafik ve müzik olarak daha da geliştirilmiş.

Risk üç modda oynanabiliyor, klasik, turnuva ve eşzamanlı. Klasik modda yanlızca bir bölgeden bir başkasına saldırabiliyorsunuz. Eğer saldırdığınız ordu sayısı üçün üstündeyse ve savaşı kazanırsanız en az üç ordunuz yeni ele geçirdiğiniz bölgeye otomatikman geçiyor. Eğer üçün altındaysa bu defa da en az iki ordunuz geçiyor. Sonuçta temel olarak kendi bölgenizde en az bir ordunuzun kalması şart. Oyunun başında ve her turun sonunda size ele geçirdiğiniz bölge sayısına göre yerleştirmeniz için ekstra birlik ve risk kartları veriliyor. Birliklerinizi yerleştirirken temel stratejinizin yanında sayısal olarak yığınak yapmanızda önem taşıyor çünkü bu modda sayısal üstünlük diğer modlara göre daha önemli.

Risk kartlarını ise kombine edip fazladan birlik alabilmek için kullanıyorsunuz. Kombinasyonunuzu yaptığınızda ne kadar birlik alabileceğiniz ekranda görünüyor. En güzel olan şey ise bir rakibinizi ortadan tamamen kaldırmak. O zaman bir seferde fazladan 4 risk kartı birden alıyorsunuz. Risk kartlarını hak etmek için her turnde en az bir bölge ele geçirmelisiniz.



Düz harita yerine isterseniz yuvarlak dünya haritasında da oynayabilirsiniz.

Turnuva modu hem eş zaman hemde klasik modun özelliklerini bir arada barındırıyor. Bu moddaki amacınız, her birinde farklı hedefler ve yapay zeka dereceleri olan bölümler boyunca başarı kazanarak en yüksek puanı elde etmek.

Eş zamanlı mod ise *Risk II*'nin en zevkli ve zor modu. Bu modda rakiplerinize saldırmak için ilk önce saldırıya ayıracağınız birlik sayısını belirliyorsunuz. Çarpışmadan sonra geriye kalan birlikler işgal ettiğiniz bölgeye yerleşiyor. Ayrıca bu defa çarpışma sırasında geri çekilemiyorsunuz. Tactical move ekranına otomatik olarak geçiliyor. Eğer imparatorluğunuzun sınırları birleşikse buna göre fazladan birlik alıyorsunuz. Bu modun en zevkli ve stratejinizi etkileyecek özelliği ise bir çok bölgeden birden tek bölgeye aynı anda saldırabilme özelliği. Bu özellik saldırılarda çok büyük bir avantaj sağlıyor. Ne kadar çok bölgeden saldırırsanız kazanma olasılığınızda o kadar artıyor. Eş zamanlı modda bölgelere asker yerleştirirken tek bölgeye maksimum üç ordu yerleştirebilirsiniz. Daha fazla yerleştirmek için o bölgeye komşu bölgeleriniz olmalı. Eğer varsa bölge başına fazladan bir ordu daha yerleştirebilirsiniz.



Ülkemi kimseye kaptırmam. İlk oyundan farklı olarak *Risk II*'de üç koldan bile saldırıya geçebilirsiniz.

Eğer iki tarafta karşılıklı olarak birbirine saldırıyorsa önce sınırda bir çarpışma oluyor. Sonra kazanan taraf işgal için, elinde kalan birliklerle normal saldırıya geçiyor. Eğer iki ayrı taraf bir üçüncü rakibin bölgesine aynı anda saldırırsa, savunma yapan her iki işgalci birlikle birden savaşıyor. Eğer savunmayı yapan kaybederse bu defa iki işgalci devlet kalan birlikleriyle bölgeyi ele geçirmek için kendi arasında savaşıyor.

Zar rengi ordunun gücünü belirliyor. Bu, zarın büyük sayı atma ortalamasının yüksek olması demek. Şöyleki beyaz zarda ortalama 2,6 iken en güçlü olan siyah zarda bu ortalama 4,5 oluyor. Zar renkleri saldıran ve savunmada olan orduya göre değişiyor.

Size oyunla ilgili tavsiyelerim ise şöyle olacak: Baştan Avusturalya veya Güney Amerika gibi küçük ve savunması kolay kıtaları ele geçirmeye bakın ki fazladan ordu alabilesiniz. Mümkün olduğunca bir kaç bölgenizden aynı anda tek bölgeye saldırın. Eğer bir bölgeye ordu koyamıyorsanız tactics ekranı geldiğinde komşu bölgelerden oraya ordu kaydırın. Anlaşmalara asla güvenmeyin ve kimseye acımayın.

Risk II arkadaşlarınızla beraber saatlerce oynayabileceğiniz zevkli bir oyun. Özelliklede eski günleri yad etmek isteyenler için.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%78

ARTILAR: İnsanı saran atmosferi, eşzamanlı moda sahip olması.

EKSİLER: Bir süreden sonra monoton olabiliyor, müzik güzel ama çeşidi yok.

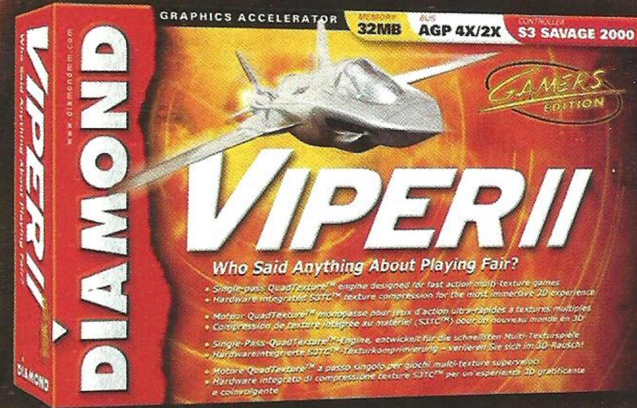
SONUÇ: Eğlenceli zaman geçirebileceğiniz iyi yapay zekaya sahip bir oyun.

Tek Bir Saniyelik Gecikme

Oyununuzu

CEHENNEME ÇEVİREBİLİR!

Günümüzün oyunlarında karşılaştığımız rakipler eskisinden çok daha zorlular. Biz de bu yüzden size eşsiz bir silah sunuyoruz. AGP4X desteği ile transformasyon ve ışık motoru ile donatılan yeni Viper II grafik kartları gelmiş geçmiş en gerçekçi grafikleri oyun dünyasına sunuyorlar. Daha da iyisi, günümüzün en kaliteli 3D aksiyon oyunlarını daha da gerçekçi kılmak için monütörünüzde saniyede 15 milyon üçgen oluşturmaya imkan sağlayan S3TC doku sıkıştırma teknolojisini de destekliyor. Ekranınızdaki görüntüyü gerçeğe dönüştürün. Bunu gerçekleştirmenin başka bir yolu yok.



Türkiye Distribütörü

MULTİMEDYA

www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSİMUMPC

www.maksimumpc.com

F1 2000

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **YAYINCI:** Electronic Arts www.ea.com **İTHALATÇI FİRMA:** Aral İthalat 0 212 659 26 73 **GEREKENLER:** Pentium 233, 64MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 150 MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 450, 128MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, 8MB 3D ekran kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Modem, Maksimum oyuncu sayısı 8.

Yanık lastik kokusu ve asfalt! Bundan daha güzel ne olabilir ki?

Formula 1'de yarışmak hepimizin hayalinde olan şeydir; özellikle bu yarışın fanatiğiyseniz ve hepsini seyretmek için sabahlıyorsanız. Bu sezon yarışların dördüncü ayağı İngiltere'de Silverstone pistinde yapılacak. *F1 2000*'de yarışlardan sonra gaza geldiğinizde oturup aynı duyguyu yaşayabileceğiniz bir oyun.

Oyuna kısa bir demoyla başlıyorsunuz. Oyunun ana ekran dizaynı bana biraz FİFA serilerini hatırlattı. Sol tarafta beş seçeneğiniz var. Bunlardan Test Day ile istediğiniz pistte dolaşarak o pisti öğrenme şansına sahipsiniz. İstediğiniz sürücüyü seçip onun adına yarışabilirsiniz. Burada sürücü seçerken altta dönen yarış arabasını isterseniz tutup çevirebilirsiniz. Yarış arabalarının altını merak eden oyuncular için çok yararlı bir seçenek! İsterseniz arabayı fırıldak gibi çevirebilirsiniz ama bunun ne gibi bir yararı olabileceğini kesinlikle anlamış değilim. Quick race seçeneğiyle Test Day arasındaki tek fark ise Quick Race de direkt yarışa girebilmeniz. Onun dışındaki tüm özellikleri Test Day ile aynı. Grand Prix seçeneğiyle istediğiniz herhangi bir pistte yarışa girebiliyorsunuz. Son olarak Championship seçeneğiyle ise bir çok pistte yarışacağınız sezona başlıyorsunuz. Zaten oyunun en zevkli kısmıda burası. Ekranın alt kısmında kalan butonlardan ise gerekli olanlarına değinmek gerekirse: Player Profiles'dan kendi sürücünüzü yaratabilir, controls ile kontrolerinizi ayarlayabilir ve More EA Sports seçeneğiyle EA Sports'un diğer oyunlarını tanıtan çok hoş bir film izleyebilirsiniz. Kontrollerde özellikle game controller ve force feedback'i kapatmanız size oyunda daha çok hakimiyet sağlayacaktır.



Kokpit ayrıntılarına çok önem verilmiş. Her türlü detay için uğraşıldığı belli oluyor.

Yarış kısmında özellikle pistlerin çeşitliliği ve her biri için ayrı ayrı çizilmiş grafikler gerçekten çok hoş ayrıntılar. Yanlız pit stop'a girdiğinizde grafik ve efektler bakımından oyunu çok başarısız buldum. Siz pitte durduğunuz sürece berbat grafikli bir adam karşınızda bir tabela tutuyor ve işiniz bitince önünüzden çekiliyor ve sizde yarışa devam ediyorsunuz. Oysa efektler ve grafikler daha güzel olabilirdi veya pit stoplarda süper demolarla oyun süslenebilirdi. Bunun dışında aracınızın kokpitindeki gösterge çeşitliliği gözlerinizi şaşı edecek kadar çok. Electronic Arts aracın içindeki tüm ayrıntıları göstermek için çok çabalamış ve bunu başarmış. Her bir göstergenin ne işe yaradığını oyunun kitapçığı çok güzel bir şekilde açıklıyor. Gözünüz özellikle yakıt göstergesinde olsun. Pit stop için acele etmeyin. Piste ve lap sayısına göre ayarınızı yapabilirsiniz.

Oynanış olarak *F1 2000*'de dikkat etmeniz gereken konulara gelince. Tabiki size şikanlarda yavaşlayın gibi bir şey söylemem sanırım çok gereksiz olacaktır (şikan pistlerdeki keskin dönüşlere verilen ad). Oyundaki yarışları kazanmak bana çok kolay geldi. Rakiplerinize yol vermeyin ve düzlüklerde son sürat gidin. Spin attığınızda aracınızı toparlamak için çabalarsanız daha fazla spin atarsınız. Pit stop'a girdiğinizde yerdeki renkli çizgiyi görünceye kadar ilerleyin ve görünce boşluk tuşuna basarak RPM'yi devreye sokun. Böylelikle aracınız uzaktan kumandaya alınacaktır ve pitstop'tan çıkıncaya kadar uzaktan kumandada kalacaktır. Eğer kaza yaparsanız oyuna yukarıdan aşağıya indirilerek geri dönüyorsunuz. Bu animasyon sırasında rakipleriniz sizi geçebiliyor ve sizde çıldırmaktan başka bir şey yapamıyorsunuz.

Gelelim oyunla ilgili son yorumlara. Gerek oynanış ve gerekse grafik kalitesi açısından başarılı noktaları çok olsada oyun genelde insanda bir tatminsizlik hissi yaratıyor. Araya konan güzel kız resimleri gibi ayrıntılarında bir yerden sonra etkisini kaybettiğini göz önüne alırsak kısacası şu cümleyi kurmak sanırım yerinde olacak: Electronic Arts bu oyunu hazırlarken her oyununda olduğu gibi en iyisini yapmaya çalışmış ama bu defa o kadar başarılı olduğunu söyleyemeyeceğim. Belkide sezonu ve günceli yakalayıp piyasa işi yapmaya çabalamışlar ama bazı yerlerini çok baştan savma yapmışlar. *NFS 2000* gibi muhteşem bir alternatif dururken *Formula 1 2000*'deki eksiklikleri çekmek için bir sebebiniz olduğunu sanmıyorum. Tabii ki bu türün fanatiği değilseniz.



Vee birazdan kaza olacak! Grafiklerin güzelliğine dikkat!

PC GAMER SON KARAR

%70

ARTILAR: Çok sayıda pist içermesi, gerçekçi kokpit dizaynı, grafikler.

EKSİLER: Müzikleri ve oynanışı başarısız.

SONUÇ: Çok daha iyi alternatifler bulabilirsiniz ama fanatikler için ideal.

kenan9593

Invictus: In the Shadow of Olympus

TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Quicksilver **YAYINCI:** Interplay; www.interplay.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 64MB RAM, 300MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 128MB RAM, 550MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 4

Her ne kadar bu oyun benzemeye çalışsa da, Warcraft III asla böyle bir oyun olmayacak!

Eski Yunan tarihi pek çok filme konu olduğu gibi şimdi de oyunlara esin kaynağı olmuşa benziyor. Bu görkemli devrin uygarlığı ve mitolojisi, hayal gücünü kullanmasını bilen bir oyun tasarımcısı için çok iyi bir malzeme olabilir. Ama sadece "hayal gücünü kullanmasını bilenler için". Genç oyun firmalarından biri olan Quicksilver da (*Conquest of the New World*'ün yapımcısı) bu işe soyunmuş olanlardan birisi. Oyunda eski Yunan kahramanları yirmi level boyunca pek çok olayın gelişiminde önemli roller oynuyorlar. Hatta böyle bir real-time strateji oyununu, RPG strateji oyunu olarak da adlandırabiliriz. Ancak yine de bu ünvanı hak eden tek oyun Blizzard'ın *WarCraft III*'ü olabilir. Bu oyun ise, *WarCraft*'ın önderliğinde bu yeni oyun tipinde basit bir örnek olarak göze çarpıyor.



Birimlerinizin cepleri fazla derin değil! Sadece üç çeşit eşya taşıyabiliyorlar.

Invictus dönen bir 3D motoruna sahip. (*Myth* gibi) Bu motor üzerinde kahramanlarınızı ve birimlerinizi hareket ettiriyor ve Athena'nın istediği görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Çünkü Athena yine Poseidon ile kavgaya tutuşmuş durumda ve bu durumu da ancak sizin gibi bir kahraman çözebilir.

Yolculuğunuza, üzerinde küçük adçıkların bulunduğu bir harita ile ve birbirinden bağımsız görevlerle başlıyorsunuz. İlk göreve başlarken on kişilik kadrodan (kahramanlar top-ten hit list!) iki kahraman seçiyorsunuz. Bu on kişilik elit kahramanlar grubunda herkesin ayrı ayrı yetenekleri bulunmakta. (Achilles ve Hercules savaşçı, Icarus uçuyor, Hippolyta ve Electra büyü yapabiliyor. v.s.). İlk başlarda tabii ki çok az bir miktar para ile kahramanlarınıza teçhizat alıyorsunuz. Eğer bu kısıtlı paraya rağmen doğru silahları alır ve başarılı olursanız bir sonraki bölümde çok daha iyi silahlar alabilirsiniz. Oyundaki birimler ise oldukça ilginç özelliklere sahipler. Bu sebeple de oyun sizden çok iyi bir stratejiye sahip olmanızı bekliyor. Çünkü her iyi strateji başarıya, her başarı da sizi ve birimlerinizi yükselmeye götürür. Oyunun ana teması, en az sayıda birim ile en etkili stratejiyi uygulamak olarak tanımlanabilir. Birimlerinizin saldırganlık seviyesinin ayarlanabilmesi ise çok olumlu bir özellik ve bu sayede de savaşmadan bir süre haritayı gezme şansına da sahip olabilirsiniz. Ama oyunun çok kötü bir yanı burada göze çarpıyor; bir görevi bitirdikten hemen sonra geriye doğru hızla çalışan bir sayaç çıkıyor ve herşey o anda bitiyor ve siz savaş meydanında kalan ganimetleri toplayamıyorsunuz. Bir savaştan çıkmış olan ordunuz ise yerlerde duran onca yiyecek ve hazineye sadece uzaktan bakabiliyor!

Bu arada hemen belirtmeliyim ki oyunun grafikleri çok kötü! Sadece 640x480 çözünürlükte oynanabilen oyunda, doku kaplamaları çok karışık ve binalar da çok garip görünüyor. Sesler için ise zaten hiç yorum yapmaya gerek yok!

Oyunun multiplayer desteği olması her ne kadar biraz değer katsa bile, yine de sürekli olarak aynı tip görevlerin olması bir süre sonra insanı sıkıyor. *Invictus* aslında yarım bırakılmış bir oyun gibi görünüyor. Oysa ki oyunun kurgusu ve senaryo potansiyeli çok güçlü. Biraz daha özen ve daha kaliteli grafiklerle bu oyun, çok daha iyi bir skor alabilirdi.



Her zaman için okçularınızı düşmana nişan almış vaziyette bekletin. Yoksa düzenbaz Yapay Zeka hemen üzerlerine bir birlik gönderir ve okçularınız tek bir ok atamadan ölür!

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Büyük ölçekli savaşlar bazen zevkli olabiliyor.

%59

EKSİLER: Kötü grafikler; donuk senaryo; karışık görevler.

SONUÇ: Invictus, gelecekte daha akıcı bir senaryoya ve daha iyi grafiklere sahip olmadıkça bu skoru bile arayabilir.

NELER KAÇIRDIĞINIZIN FARKINDA MISINIZ?

Pioneer

Hepsi sadece bir Pioneer DVD Rom uzaklığında!



- **10x DVD Okuma hızı**
- **40x CD Okuma hızı**

Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSIMUMPC

www.maksimumpc.com

NFL Blitz 2000

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Midway/Point of View **YAYINCI:** Infogrames 001(800) 245-7744, www.infogrames.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 8MB 3dfx Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hotseat, maksimum oyuncu: 4

Futbolun büyüsünü Hokey oyununun dinamizmi ile birleştirin ve üzerine de biraz arcade ekleyin. Sonuç: Blitz 2000.

Midway'i bilirsiniz. Hani şu yıllardır arcade ve konsol oyunları üzerinde çalışan uçuk oyun firmasını. Biz bilinçli PC oyuncuları olarak bu firmanın oyunlarını hiçbir zaman konsolcu çocuklar kadar yakından takip etmedik ve etmemiz de düşünülemezdi. Midway her zaman için, kan ve vahşetin bilinçsizce kullanıldığı ancak grafik ve görsel efektler olarak fena sayılmayacak bir oyun tasarım sistemini kullandı. Spor oyunlarında ise ilgimizi çekecek bazı oyunlar yapmayı başardı. Bunlardan biri de NFL serisi idi. *Blitz 2000*, geçen yılki versiyonu ile büyük benzerlikler taşıyor. Ancak bu oyun da yine çok çabuk sıkan bir arcade olmaktan kurtulamıyor.

NFL Blitz 2000'in oyun düzeni, daha önce Midway'in yapmış olduğu spor oyunlarına aşina olanlar için çok tanıdık gelecek. Mecburi pas verme, şut ve turbo düğmelerine basarak ve bunların farklı kombinasyonlarını deneyerek oyundaki sporculara insan üstü bir takım manevralar ve hareketler yaptırmak mümkün. Bunlar arasında yüksek savunma yapmak ve havada iken uzak pas vermek gibi hareketleri sayabiliriz. Bu tip düğme oyunları ile uğraşmak her ne kadar zevkli olsa bile yine de bilinçli olarak bir futbol simülasyonu oynamak isteyen bir oyuncu bu tip varyasyonlardan kısa bir süre içinde sıkılacaktır. Tüm kontrollerin kolay olmasına karşın önceki *Blitz* serisinin en büyük handikapı çok kötü bir pas verme sistemine sahip olmasıydı. Ama bu 2000'de oldukça iyileştirilmiş. Tek yapmanız gereken, daha önceden programlanmş olan pas verme komutlarını kullanmak. Örneğin artık sol tuşa tıklamanız sola pas vermeniz için yeterli. Eskiden pas vermek için mouse ile pas vereceğiniz yeri işaret etmek zorunda kalıyordunuz. *Blitz 2000*'in diğer göze çarpan yenilikleri ise, ses efektleri, animasyonlar, yeni stadyumlar ve season modu. Ancak tüm bu yeniliklerin dışında Playbook Editor olması oyuna en çok artı puanı kazandıran özellik. Bu özellik sayesinde daha önceki *Blitz* serilerindeki kısıtlı sayıda formasyona mahkum değilsiniz. Artık istediğiniz formasyon ve taktiği bu editör aracılığı ile hemen sahaya yansıtabilirsiniz. Bu sayede oyunun tekrar oynanabilirliğini de arttırabilirsiniz. Atak formasyonu için sadece quarter-back'ın derinliğini ve receiver'ların topu yakalama kulvarlarını ayarlayabiliyorsunuz. Defansta ise sadece adamınızı seçip, adam adama ya da alan savunması yapması için komut veriyorsunuz. Zamanlamanızı test etmek için oyunda bir Practice modu bulunuyor. Direkt pas rutinleri ise oyunda hiç bir önem taşımıyor çünkü pas sistemi kendi başına hareket ediyor.



Bu oyun neden sadece 3dfx'çiler için yapılmış anlamadım. Başka bir 3D kartta adamlar resmen sürünüyor.

Customize edilen oyunlar ise tam bir felaket çünkü oyunun hız anlayışı çok garip. Bir oyun seçmek için sadece 10 saniyeniz var ve ilk "down" için 30 yard mücadele etmek zorundasınız. Oyundaki "turbo" düğmesi bence "twin turbo" olarak adlandırılsa daha mantıklı olur. Çünkü oyun hızı çok yüksek. Single-player modu ise yapay zeka sakatlığı yüzünden istenen zevki veremiyor. AI ne kadar mağlup olursa olsun oyunda hiçbir taktik değişiklik yapamıyor.

NFL Blitz 2000 grafik olarak gayet güzel görünüyor. Ancak bu güzellik sadece 3dfx kartlarda ve yüksek çözünürlükte geçerli. Düşük konfigürasyonlu veya 3dfx kartı olmayan makinelerde bu oyunu asla düşünmeyin. Çünkü düşük çözünürlüklerde bile ciddi frame kayıpları yaşayabilirsiniz. Her ne kadar frame-skipping on/off gibi bir seçenek olsa da artık 2000'li yıllarda oyuncuları hiç kimse "Hız ya da Grafik kalitesi" gibi saçma sapan tercihler yapmak zorunda bırakmamalı.

Oyunun anlatımları asla grafik kalitesine ulaşamıyor. Her maçta dönüp dolaşıp aynı kelimeleri tekrarlayan ve çok kısıtlı kelime sayısına sahip olan anonslar, kısa bir zaman içinde çekiciliğini yitiriyor. Bunların ötesinde oyunun arabirimi çok hantal ve mouse desteği de yok. Bu oyun için en iyi kontrol birimi Gamepad. Diğer analog kontrol aygıtları ise tam anlamıyla kullanılamıyor. *Blitz 2000*, ne Internet ne de LAN desteğine sahip değil. Bu yüzden oyunu multiplayer olarak sadece aynı makineye bağlı bir başka kişi ile oynayabilirsiniz.

Sonuç olarak *NFL Blitz 2000*, 3dfx kartına sahip hız meraklıları için bir-iki saatlik bir eğlence olabilir. Ancak aklı başında spor oyunu meraklıları için herhangi çekici bir özelliğe sahip olduğu söylenemez.



Oyunda bol miktarda kemik kıran mücadeleler ve "kask çıkarttıran" fauller var.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%50

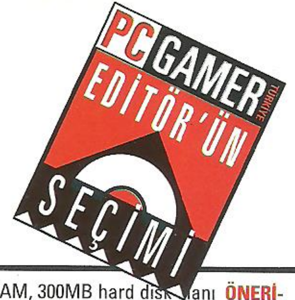
ARTILAR: 3dfx kartlarda çok iyi performans; playbook Editör; yüksek hız.

EKSİLER: Basit oyun özellikleri; arcade yaklaşımı. kötü arabirim.

SONUÇ: Kısa bir süre için eğlendirici; sonrası dikkate değmez.

kenan9593

Superbike 2000

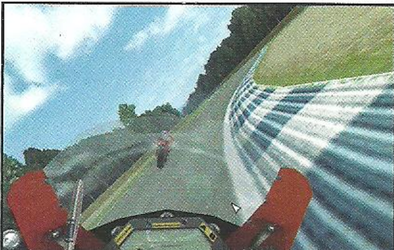


TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Milestone **YAYINCI:** EA Sports 001(650) 628-1001, www.easports.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 450, 128MB RAM, 16MB Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, Maksimum oyuncu: 8

Jet hızıyla giden bir motorsiklet ile kaza yapmak ve sonra da sapasağlam yola devam etmek... Bu sadece bir oyun!

EA Sports'un çok eğlenceli ama bir o kadar da gerçek dışı yarış simülasyonları yaptığına inanan oyunculara son haberimiz: *Superbike 2000*! Bu oyunun mükemmel simülasyon özellikleri sayesinde hard-core simülasyon tutkunları yine EA Sports'a methiyeler düzecek. Ben de bir simülasyon fanatiği olarak *Superbike 2000* ile ilgili övgülerimi sıralamadan önce bir noktaya dikkatinizi çekmek istiyorum: Tüm gerçeklik ayarları ve tüm zorluk seviyeleri en üst düzeyde ayarlanmış iken bu oyun, asla sabırsız ve çabucak hayal kırıklığına uğrayan oyuncular için uygun değil. Oyuna başlamadan önceki safhalarda bilgisayarınızda bağlı bulunan tüm kontrol cihazları ile denemeler yapmak ve en iyi performansı aldığınız cihaz ile oyuna devam etmek yapacağınız ilk önemli iş olacaktır. Oyundaki motorsikletinizin konfigürasyonu da elbette ki ayrı bir önem taşıyor. Bunun ne denli önemli olduğunu anlamak için hemen bir Quick Race yapın ve tüm ayarları standart olan motorlar ile yarışmayı bir deneyin!

Oyunun asıl zevkli bölümleri ise tabi ki Single Race ve Championship. *Superbike* bu bölümlerde sizi çok terletecek. *1999 World Superbike Championship*'deki 13 yarış pisti oyunda birebir olarak modellenmiş. Bunlar arasında her türlü yarışçı için farklı farklı sürprizler bulunuyor. Monza'nın yumuşak ama göz yanıltıcı virajları, Hockenheim'in yüksek hız düzlükleri ve Laguna Seca'nın inanılmaz dar geçitleri gibi pek çok heyecan verici özellik, kendine güvenen motor yarışçılarını bekliyor. Oyunda ayrıca 20 adet gerçek motorsiklet yarışçısının ismi de bulunuyor ve tabi ki siz bunları da değiştirebiliyorsunuz. Oyundaki motor ayarları çok fazla olmamasına karşın, diğer bazı ayarları değiştirerek yine de zevkinize en uygun motoru kullanma şansına sahipsiniz.



Böyle daha ne kadar gidebilirim bilmiyorum ama birazdan altımdaki motorun uçacağı kesin.



Superbike 2000'de kullanılan Instant Replay sistemi şimdiye kadar gördüklerimizin en iyisi.

1998'deki Castrol Honda Superbike Championship'den farklı olarak, bu oyunda; Honda, Suzuki, Yamaha, Aprilia, Ducati ve Kawasaki gibi, "garajdaki" tüm motorsikletleri kullanabilirsiniz. Burada da şunu belirtmek gerekir ki, tüm bu markaların ve pistlerin lisanslarını ve telif ücretlerini ödemek için, EA kadar büyük ve zengin bir firma olmak gerekli! Her motor farklı RPM ve hız değerlerine sahip. Ancak kontrol olarak birbirlerinden pek de farklı oldukları söylenemezken, hızlanma ve fren performansı olarak belirgin farklar içeriyorlar. *Superbike 2000*'in en hayret verici yanı ise "gerçekçi" olması. Evet, pek çok yarış fanatiği EA Sports'un simülasyonlarını genel olarak gerçek dışı bulur ve hatta zaman zaman "Arcade" olmakla bile suçlar. Fakat bu sefer, oyunda bir motorla hızla giderken neden birdenbire motorun altımızdan kaydığının veya neden yoldan aniden çıkarak saman balyalarına doğru gittiğimizin açıklaması çok basit: Bu iş gerçek hayatta da böyle oluyor! Eğer buna oyunda hazırlıklı değilseniz o zaman yardımınıza "rider aids" koşacak ve motorunuzun piste "yapışmasını" sağlayacak. Rider aid kullanarak oyunu çok zevkli bir hale getirebilirsiniz, ancak bu sefer EA Sports'u gerçekçilik özürlü diye suçlama şansınız da olamaz.

EA Sports, superbike simülasyonlarının neredeyse tüm özelliklerini bu oyunda yansıtmış. Özellikle de multiplayer match-up bambaşka bir lezzet olabilirdi! Her ne kadar EA sitesinde "new online racing with internet support" gibi bir ifade yer alsa da, bu aslında oynamak istediğiniz kişinin IP adresini yazarak bağlanacaksınız anlamına geliyor. Böylece bir multiplayer karşılaşma için ortak bir matchmaking ve chat ekranına ihtiyaç kalmıyor. Ancak ne hazindir ki EA'in genel multiplayer mantığı olan bu sistem *Superbike 2000*'de bulunmuyor.

Bu oyunun zevkine varabilmek için yüksek bir konfigürasyona ve sağlam bir 3D hızlandırıcı karta ihtiyacınız var. Zaten bunun ne derece doğru olduğunu oyunun künyesindeki "Önerilen" başlığı altındaki konfigürasyona bakarak anlayabilirsiniz. Bu sayfadaki screenshot'lar, oyunun grafik kalitesi hakkında size bir fikir verecektir. Sonuç olarak iki tekerlek üzerinde uçmak isteyenler için *Superbike 2000* en iyi seçim.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%89

ARTILAR: Gerçekçi oyun sistemi; kaliteli grafik ve animasyonlar; güçlü yapay zeka.

EKSİLER: Yüksek sistem gereksinimi. multiplayer oyun kurma sistemi yetersiz.

SONUÇ: Eğer motorsikletlere ilgi duyuyor ve hız yapmak istiyorsanız, işte fırsat!

kenan9593

Shadow Watch

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Red Storm Entertainment **YAYINCI:** Red Storm Entertainment 001(919) 460-1176, www.redstorm.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 450, 64MB RAM, 8MB Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

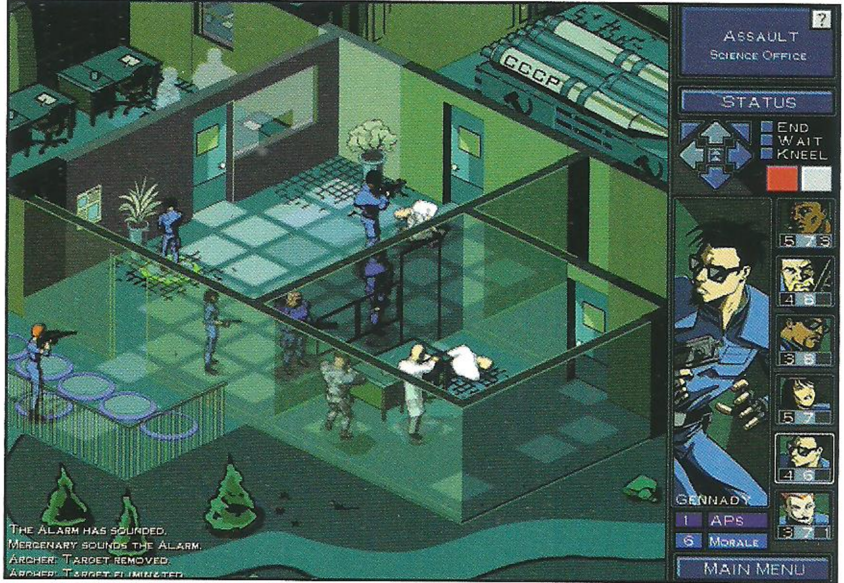
Red Storm Entertainment, Rainbow Six serisinin arasında, yepyeni bir strateji fırtınası ile karşımızda.

Red Storm'un, *Rainbow Six* serisine çok özen göstermesinin sebeplerini merak edenler, *Dominant Species* ve *Force 21* gibi hayal kırıklığına sebep olmuş oyunları inceleyerek daha iyi bir fikir sahibi olabilirler. Red Storm, *Rogue Spear* paketi çıkmadan hemen önce, *Shadow Watch* adlı bir turn-based strateji/RPG oyunu yaptı. Modern çizgi romanlardan esinlenilerek yapılan bu oyun, örnek aldığı tarzın tüm özelliklerini aynen yansıttı: Abartılı fizikler, kısıtlı birimler ve Todd McFarlane'in çizgi romanlarındakilere benzeyen grafikler...

Ancak *Shadow Watch*'ı tarz dışına çıkaran en önemli özelliklerinden birisi ise, *Jagged Alliance*'da gördüğümüz gibi karışık olmayan bir "micro-management"e sahip olması idi. Oyunun konusu ilginç: Dünyamızın karanlık ülkelerinin birindeki karanlık sokaklardan birinde, ilk uluslararası uzay istasyonunun fırlatılışını engellemek üzere bir takım planlar yapılıyor. Sizin göreviniz ise *Shadow Watch* olarak, 21.yüzyılın gizli gücünü temsil etmek ve "gerekenleri" yapmak. *Shadow Watch* takımında altı elit ajan bulunmakta: Gennady: mekanik mühendisi, Maya: sniper, Rafael: bomba uzmanı, Lily: dövüş ustası, Bear: çok güçlü bir asker ve Archer: operasyon lideri. Bu altı kişilik ekibi, Hong-Kong, Rio de Janeiro ve Baikonur (Rusya) gibi üç ayrı mekanda zorlu görevler beklemekte. Eğer görev sırasında bir arkadaşınız ölürse o göreve yeniden başlamalısınız.



Rio de Janeiro'daki bağlantınızı, Maria adındaki bu güzel bayan ile sağlayacaksınız.



Pencerelere dikkat edin! Kötü adamlar her yerden saldırabilirler.

Oyun üç bölümlü izometrik açı ile oynanıyor. Kontroller ise son derece kolay. Siz sadece gerekli emirleri veriyorsunuz: Walk, run, duck, shoot, open doors, cover areas ve pick up key items. Bu hareketler için de sol tarafta action points panelini görebilirsiniz. Tüm komutlar son derece kullanışlı bir şekilde "hot-key" ler olarak kaydedilmiş. Yani bu oyunda da yine "sol el klavyede" olarak oynayacaksınız. Oyundaki tüm mission dosyalarınızı arkadaşlarınıza e-mail olarak atabilir ve geçtiğiniz görevleri onlara gösterebilirsiniz. Ancak bu özellik bence oyunun multiplayer eksiğini kapatmayı asla başaramıyor. Tıpkı bir çizgi romanda oluğu gibi bu oyunda da kasti olarak yapılmış pek çok abartı durum söz konusu. Body Armor'ların inanılmaz sağlamlığı ve en küçük bir eşyanın bile çok kuvvetli bir kalkana dönüşmesi gibi ayrıntılar, son günlerde yaşanan ultra-gerçekçilik akımına karşı ilginç bir biçimde karşı koyuyor. Fakat oyunun bir kötü yanı var ki hemen bahsetmem gerekiyor. Adamlarınız hiçbir şekilde yerde yatan yaralı bir arkadaşını taşıyamıyor veya çekemiyor. Bu şekilde bir kapının ağzında yere düşmüş olan bir adam yüzünden o bölüme giremiyor veya çıkamıyorsunuz.

Shadow Watch'da ilerledikçe adamlarınız experience puanları kazanmaya başlıyor. Böylece, First Aid, Martial Arts ve Pick Lock gibi pek çok ekstra özellik sahibi de olabiliyorlar. Ayrıca takımınızdaki adamlarınız kendi özel yeteneklerini de arttırma şansına sahipler. Shot Accuracy, Better Armor ve Action Points bu yetenekleri arttırmada önemli paya sahip.

Oyunun en can alıcı yanı ise grafik ve ses özellikleri. Oyundaki tüm karakterlerin 5000'den fazla sayıdaki animasyonu tamamen el ile çizilmiş. Bunların içinde, görev öncesinde konuştuğunuz bilim adamları, subaylar ve asyalı teröristler gibi karakterlerin animasyonları da var. Sesler ve özellikle de diyaloglar çok başarılı. Neredeyse bir saatlik bir ses kaydına denk gelen oyun içi diyaloglar oyuna çok şey katıyor. Ayrıca diğer tüm ses efektleri de gerçeğe çok yakın (kapı gıcırdamaları, el bombası patlamaları ve silah sesleri).

Shadow Watch, oynanış olarak bir *X-Com* olamasa da yine de kendine özgü bazı güzel özelliklere sahip. Özellikle de çizgi roman havasındaki oyun tasarımı çok başarılı. Buna her level'in random olarak oluşturulduğunu da eklerseniz, elinizde çok uzun zaman zevkle oynanacak bir oyun olduğunu anlarsınız.

Eğer bu oyunun multiplayer modu da olsaydı şimdi aldığı *PC Gamer* skorundan çok daha fazlasını hak edecekti.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%71

ARTILAR: Çizgi roman stili oyun tasarımı; kaliteli grafik ve ses efektleri.

EKSİLER: Multiplayer modunun olmaması, bu oyunun tartışmasız en büyük eksiği.

SONUÇ: Karışık kontrolleri olmayan, zevkli ve farklı bir turn-based strateji.

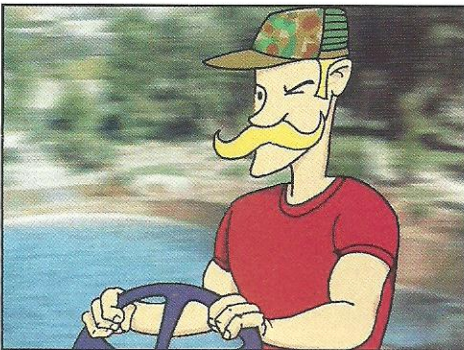
Swamp Buggy Racing

TÜRÜ: Çok Kötü Yarış **ÜRETİCİ:** Daylight Productions **YAYINCI:** Wizard Works 001(425) 398-3051, www.wizworks.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Bu oyunu oynamamanız! **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok! Olması da mümkün değil!

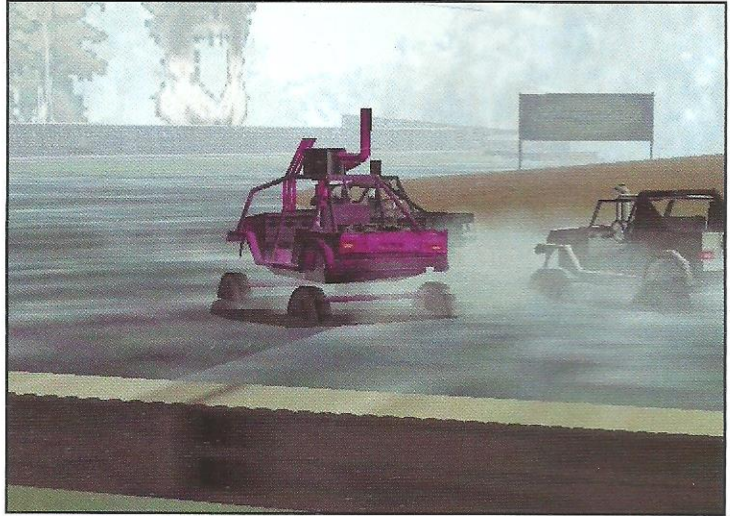
Daha önce pek çok kötü oyun oynamış olabilirsiniz ama böylesini hiç görmediğinize eminiz!

WizardWorks'ün (hani şu oyunları bir iki günde yaptığını düşündüğümüz şirket!) birbirinden berbat oyunlarından birisi olan *Swamp Buggy Racing*, hiç bir tartışmaya gerek kalmaksızın bu şirketin ve oyun dünyasının en kötü oyunları arasında en tepelerde yer alıyor. Bir *PC Gamer* editörü olarak böylesi bir yazılım faciasını incelemek yeterince acı verici. Ancak siz gerçek PC oyuncularına kötü oyunlar hakkında uyarıda bulunmak adına da önemli bir görev!

Adının türkçe anlamı "bataklık yarışı" olan bu iğrenç oyunda tüm yapmanız gereken, çamur ve pislik içinde, tasarım faciası kamyonvari araçlarla yarışmaya çalışmak. Oyunda birisi oval, diğeri yarı-oval biçiminde toplam(!) iki adet bataklık var. Böylece oyun sadece bu iki pistte geçiyor ve genel itibari ile bir demodan biraz daha uzun sürüyor. Garajınızda birbirinden kötü dört adet araç bulunuyor. Bu berbat araçların her birisi sanki çok gerekliymiş gibi farklı kontrol ve hızlanma özelliklerine sahipler. (Bu güzel ayrıntılar için WizardWorks oldukça çalışmış olmalı). Ana menüden gerekli gereksiz ayarları yaptıktan ve şimdiye kadar PC oyun tarihinde görmediğiniz iğrençlikte bir animasyondan sonra oyuna başlıyorsunuz. İki seçeneğiniz var: Race veya Practice. Practice seçeneği ile parkurlardan birinde mideniz kaldırdığı ölçüde alıştırma yapabilirsiniz. Eğer yarışta ilk iki dereceye girebilirseniz bir sonraki yarışa geçiyorsunuz. Bu yarışta ise sadece bir rakibiniz var ve onunla teke tek yarışıyorsunuz. Eğer galip gelirseniz, King of the Swamp ünvanını alıyor ve akabinde de PC oyun tarihinin ikinci en iğrenç animasyonu ile ikinci ve son(!) bataklığa geçiyorsunuz. Zaten bu yarıştan sonra da oyun CD'sini muhtelif fantaziler ile imha edebilir veya kurban olarak seçeceğiniz bir arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak verebilirsiniz.



İşte oyudaki muhteşem animasyonlardan biri. İnsan bakmaya doyamıyor!



Arabaların, tekerleklerinin bir metre üzerinde bağlantısız olarak durması, herhalde sürücülerin telekinetik güçleri sayesinde mümkün oluyor! Oyunun fizik modelleri kötü ötesi!

WizardWorks, bu oyunu daha da ucuza mal etmek için Kalisto'dan yarış oyunu motoru satın almış. Kalisto gibi kaliteli işler yapan bir firma, kendi lisanslarını taşıyan bir motorun böylesine korkunç bir oyunda kullanılacağını bilseydi herhalde WizardWorks'e sırt çevirirdi. Her neyse, biz oyunu anlatmaya devam edelim. Bir araba ile normal olarak giderken birden kendinizi 1-2 metre yukarıda buluyorsunuz. Ayrıca araçlar sağa ya da sola doğru "çekerek" gidiyor. Çarpışmalar ise ayrı bir komedi. Bir duvara dahi çarpsanız aracınızın çarpışmadan sonraki yönü tamamen "random" olarak belirleniyor. Parkur tasarımlarının da çok kötü olduğunu söylemem gerekir. Bir çarpışma sonrasında tekrar düzgün bir konuma gelmek için birbirinden karışık grafiklerin düzelmesini bekliyorsunuz. Tüm bunlar için ben mantıklı bir açıklama bulamadım ancak dünyanın en orijinal bug'ları olduklarını düşünüyorum. Ancak bu oyunda dahi işinize yarayacak bir özellik var. Oyunu oynamayıp CD player'de sound track'ini çalarsanız, saksofon ve akordeon karışımı bir enstrümanla yapılmış olan müzik sivrisinekleri kovmak için çok etkili olabiliyor. Bu oyunun en büyük eksilerinden birisi de multiplayer moduna sahip olmaması. Halbuki "kazanan benimle yarışacak" diye bir server açıp en sevmediğiniz arkadaşlarınızı birbirleri ile yarıştırmak için davet etmek ve yarışı kazanıp sizinle yarışmak isteyenleri de zevksizliklerinden dolayı aşağılamak, *Quake III Arena* oynamaktan bile daha zevkli olabilirdi. Şimdi ben screenshot almak için son bir kez daha bu oyunun CD'sini CD-ROM'uma takacağım, işim bitikten sonra da kıracağım ve WizardWorks sitesine mail atarak oyunun kutusu üzerine "Zehirli Atık" ibaresi konmasını önereceğim!



Aman ne heyecanlı ne heyecanlı neredeyse kalbim duracak!

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%6

ARTILAR: Bu oyunda herhangi bir artı olamaz!

EKSİLER: Aklınıza gelen herşey!

SONUÇ: Sevgili *PC Gamer* okuyucuları, eğer hayatınızdan bir kaç yıl kaybetmek istemiyorsanız lütfen bu oyundan ısrarla uzak durunuz!

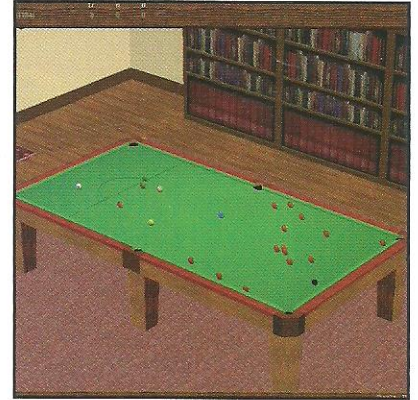
Virtual Pool Hall

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Celeris **YAYINCI:** Interplay; *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 20MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, Direct 3D uyumlu VGA kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Maksimum Oyuncu: 2

Bilardo oyunları tıpkı otobüs gibidir. Beklediginiz zaman gelmezler ama gelince de üçü birden gelir. Bu da serinin üçüncü ve son otobüsü!

Sanılanın aksine, bilardo oyunları her zaman için çok ilgi çeken oyunlar arasında yer almıştır. Ancak ne ilginçtir ki, oyun türünün sevilmesine ve bilardo oyunu yapmanın zor bir iş olmamasına rağmen, yine de şimdiye kadar çok çok kaliteli bilardo oyunları göremedik. Son yıllarda piyasaya çıkan bir kaç iyi oyun ise, devamları yapılmadan durdukları yerde durmaya devam ediyorlar. Bilardo oyunlari piyasasında ortaya çıkan son senaryo ise şöyle: Psygnosis, *Expert Pool* adlı oyununu, THQ'nun *Ultimate 8-Ball* adlı oyunu ile aynı anda piyasaya çıkardı. Her iki oyun da asla beklenen başarıya ulaşamadı ve birkaç yıl önce bilardo oyunlarının neredeyse standardını belirleyen Interplay'in *Virtual Pool 2*'si hiç zorlanmadan yerli yerinde kaldı. Bu iki oyunun kurnaz(!) reklamcıları oyunlar hakkında çıkan tüm incelemeleri okudular ve bu incelemelerde sürekli olarak *Virtual Pool 2*'nin nasıl hala en iyi bilardo oyunu oldugu yolundaki görüşleri kendi gözleri ile gördüler. Ve tabi ki kafalarında hemen bir ampul (hatta projektör!) yandı. "Madem ki bu iki oyunun *Virtual Pool 2*'den geri kaldığı söyleniyor, o zaman neden *Virtual Pool 2*'ye birkaç küçük katkı yaparak tekrar piyasaya sürmeyelim ve kutusuna da -Hala En iyi Bilardo Oyunu- ibaresini koymayalım?" diye düşünen kurt reklamcılar, bu düşüncelerini *Virtual Pool Hall* ile hayata geçirdiler. Bu oyun tam anlamı ile *Virtual Pool 2* ve *Virtual Snooker* adlı oyunların basit bir karışımı niteliğinde. Bu oyundan herhangi birisine sahip olanlar bu incelemeyi burada bıraksınlar!

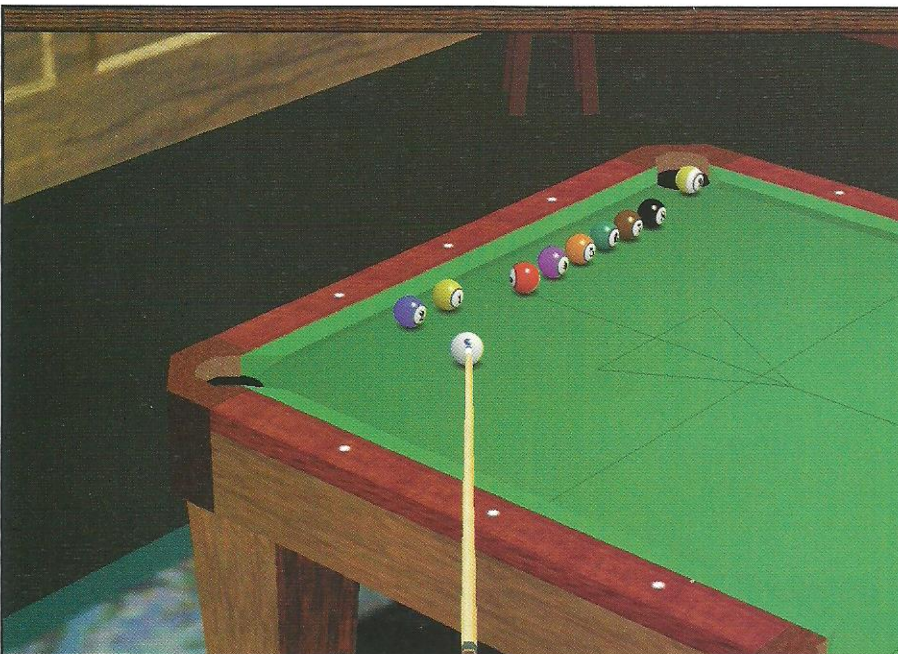
Doğrusunu söylemek gerekirse oyunu ilk gördüğümde çok heyecanlanmış ve yeni bir bilardo oyunu oynamak için sabırsızlanmıştım. Ama ne var ki oynadığım bir iki oyundan sonra tüm hayallerim yıkıldı. Evet , oyunda bir takım gelişmeler ve ilerlemeler yapılmış (örneğin, o baş ağrıtan cue ball ayarları oldukça mantıklı bir şekilde düzenlenmiş) ancak bunlar için bir oyuna asla "yeni" denemez. Oyun salonundaki durgunluk ve bir o kadar kötü olan fon



Her türlü bilardo oyununun kuralını, bu oyunda öğrenebilirsiniz.

müzikleri bile *Virtual Pool 2*'den direkt alınmış. Oyunun belki de tek ilerleme kaydettiği özellik yapay zeka seviyesi olmuş. Artık yapay zeka rakibiniz daha isabetli atışlar yapabiliyor ve eski oyunlardaki komik hatalara kolay kolay düşmüyor (deliğin 5 cm önünden sayı kaçırmak gibi). Ancak yine de size tavsiyem zorluk seviyesini en sona ayarlamanız. Virtual Pool Hall'daki rating sistemi, oyundan bulunan 21 çeşit bilardo oyunundaki tüm durumunuzu takip ediyor. Ancak sadece kazanma veya kaybetme olarak kayıt tuttuğu için oynayışınızdaki herhangi bir ilerleme veya gerilemeyi takip etme şansınız yok. Rakip olarak, her biri farklı yeteneklere sahip 128 yapay zeka rakibiniz olmasına karşın aslında bu sayı sadece 30. Çünkü rakiplerinizin farklarının sadece isimlerinden kaynaklandığını anlamanız pek de uzun sürmüyor.

Fakat bir konunun hakkını vermek gerekir ki o da Virtual Pool Hall, şimdiye kadar yapılan bilardo oyunları içinde en iyi fizik modellemeye sahip olduğudur. Öyle ki, sanki gerçek ıstaka ile atış yapıyormuşçasına hesap yapmak ve bu hesabınızın etkisini de anında görmek bu oyuna puan kazandırıyor. Tekrar hatırlatayım, elinizde Virtual Pool 2 varsa (ki olmalı!) bu oyunu boş verin.



Tüm vuruş teknikleri için Mike Sigel'in görüntülü kurslarına bir göz atın. Fakat Lou Butera'nın artistik atışlarının sırrını asla öğrenemeyeceksiniz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

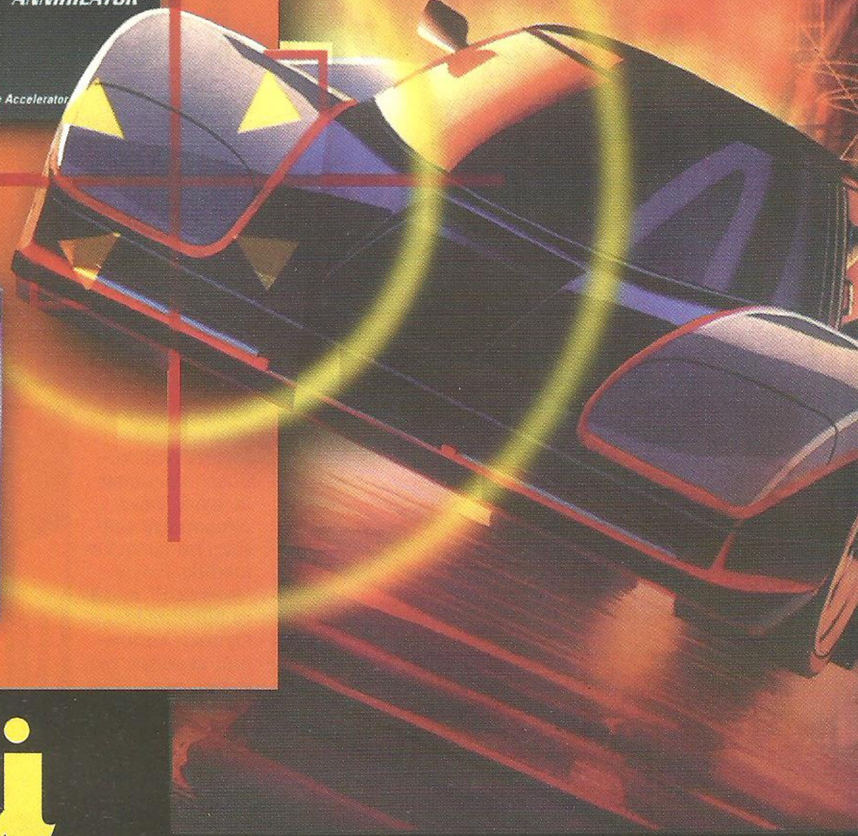
%59

ARTILAR: 21 çeşit bilardo oyunu ve gerçekçi fizik modelleme.

EKSİLER: 4 yıllık bir oyunun kopyası! Kötü müzikler.

SONUÇ: Elinizdeki Virtual Pool 2 ile bir 4 yıl daha idare edebilirsiniz.





Gücü hissedin

Oyunlarınızda dijital surround ses tecrübesini yaşayın

Bu kadar çok oyunun Enviromental Audio™'nun dinamik 3D ses efektleri ile güçlendirildiği günümüzde PC oyunlarını oynamak için daha iyi bir zaman olamaz. Peki bu meydan okuma için hazır mısınız yoksa geride kalıp toz mu yutacaksınız?

Sound Blaster Live! Player™'ı hazırlayın ve aniden damarlarınızda dijital sesin yaratacağı adrenalinin akışını hissedin. Bu süper ses kartı, üç tane tam sürüm oyunla ve Cambridge SoundWorks@ FPS2000 Digital hoparlörleriyle çok güçlü bir surround ses tecrübesi yaşamanızı sağlayacak. Yeni 3D Blaster@ Annihilatior Pro ekran kartını da bunlara ekleyin ve çevrenizdeki en dehşet oyun PC'sini yaratın. Bırakın PC oyun dünyasının lideri Creative@ sizi oyunlarda bir üst seviyeye taşısın.

Bilgisayarınızı anında daha inanılmaz ses kalitesine ulaşmak için Sound Blaster Live! Player™ ses kartı ve Cambridge SoundWorks@ hoparlörleri ile geliştirin.

FARKLILIK SİZİ HAYRAN BIRAKACAK

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

Search For the Golden Dolphin

TÜRÜ: Action - adventure **ÜRETİCİ:** Cinegram Media Inc. **YAYINCI:** Digitial Treasures; www.cinegram.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bu oyunu oynayın ve Golden Dolphin kurtarılmaya değer mi değmez mi kendiniz karar verin!

Fransızlar ilginç insanlar doğrusu. Kendilerini dünyanın en temiz, en kültürlü, en akıllı ve en entellektüel insanları sayan Fransızlar'ın bir de, "Her işi en iyi biz yaparız" gibi bir takım takıntıları da bulunmaktadır. Bu kısa bilgilerin ışığında *Search For the Golden Dolphin*'i yapan firmanın, oyuna Fransız'ları da katmasının ne derece komik sonuçlar doğurduğunu söylemeye gerek yok sanırım.

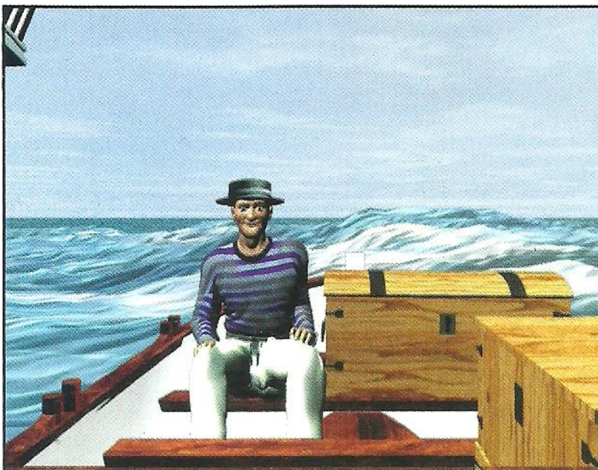
Bu aksiyon adventure oyununun sadece iki küçük eksiği var: Aksiyon ve Adventure! Oyunda canlandırdığınız karakter. Teğmen Nathaniel Thorne. Teğmenimizin görevi ise kiralık bir gemi (Privateer) tarafından saldırıya uğrayan ve işgal edilen U.S.S. Golden Dolphin adındaki Amerikan savaş gemisini kurtarmak. Olaylar 1799 yılında, Fransız'lar ile adı geçen deniz kuvvetleri arasındaki hayali bir savaşı konu alıyor. First-person-point-and-click tarzında (*Myst*'i kötü konuşan korsanlar ile hayal edin!) oynanmaya çalışılan bu tarihi komedide, 8 ayrı "interaktif" macera bulunmakta. Oyunun kutusunun üzerinde yazdığına göre, "Gemiyi kurtarmak ve rütbenizi arttırmak için, çok iyi bir denizcilik bilgisine sahip olmalı, beyninizin sınırlarını zorlayan bilmeceleri çözmeli ve karşınıza çıkacak olan pek çok renkli ve gizemli karakter ile iletişim kurmalısınız." Böylesi şeytanca yalanlara inanmak biz gerçek oyunseverler için elbetteki imkansız. Ancak kırmızı bir bayrağa ateş etmeyi, beyninin sınırlarını zorlayan bir bilmece olarak görebilen, veya iğrenç sesler çıkaran ve bir o kadar da berbat grafiklerle çizilmiş olan karakterleri de renkli ve gizemli olarak tanımlayabilenlere elbette ki sözümüz yok. Bu oyun zaten tam onlara göre!



Bu resime bakıpta sakın aldanmayın! Bu güzel bayanın, ne oyunun kalitesine ne de oynanışına en ufak bir katkısı yok!

Bu oyunu alma talihsizliğine düşmüş olanlar, kötü grafikler içinde debelenecek ve bir takım değersiz cisimleri bulup, oyundaki bazı karakterlere götürecekler. Ancak herşey öylesine kötü ve baştan savma ki, bunları beyin özürlü birisi bile rahatça anlayabilir. Açıklanması mümkün olmayan şeylerden birisi de oyundaki karakterlerin neden "S" harflerini telaffuz edemedikleri. Bunun üzerine bir de hepsinin fısıltı tonunda konuşmalarını eklerseniz, oyunun ses kalitesinin de grafikleri ile uyum içinde olduğunu(!) anlayabilirsiniz.

Oyunun zaten point-and-click tarzı olması yeterince kötü değilmiş gibi, direğe bayrak çekmek, topla ateş etmek ve denizde düz bir rotayı takip etmek gibi beyin zorlayıcı bilmeceler(!), oyuna katkı yapmak yerine, daha da fazla gözden düşmesine sebep oluyor. Tüm bu kötü özelliklerin üzerine bir de oyunun çok karışık bir dizaynı olduğunu da eklemeliyim. Oyunda ilerledikçe, Golden Dolphin'i bulmak yerine, Golden Dolphin'in Dar Koridorlarından Dışarıya Çıkan Yolu Bulmak gibi bir ismin daha uygun olacağını düşündüm. Peki oyunun bütün eksileri bu kadar mı? Tabi ki hayır! Statik arka planlar üzerine serpiştirilmiş (bulaştırılmış) berbat karakterler ve ancak küçük bir cebin kapasitesine sahip olan inventory (Teğmen Thorne sadece üç adet eşya taşıyabiliyor.) sayesinde oyunun sinirlendirme katsayısı başarı ile arttırılmış. Sonucu hiç uzatmayalım: Bu oyundan uzak durun!



Bu oyun resmen bizimle alay ediyor! Bunu nasıl mı anladım? Şu adamın suratına bir bakar mısınız...

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%15

ARTILAR: Çok düşündük ama yazacak bir şey bulamadık.

EKSİLER: Oyunun tamamı bir eksiler komedisi.

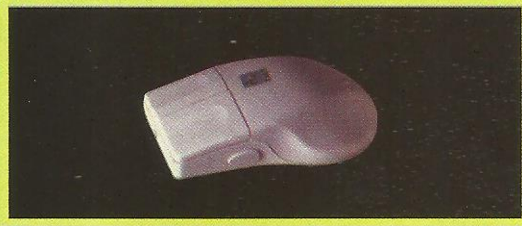
SONUÇ: Kötü oyun kolleksiyoncuları için belki de en iyi seçenek.

ENVANTERİNİZDEKİ EN İYİ SİLAHLAR



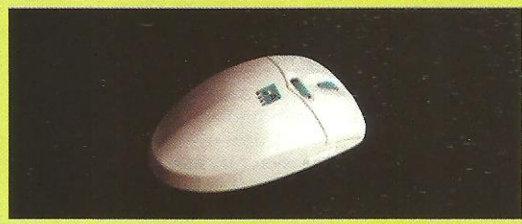
WINBEST 4D+ MOUSE

HEM PS/2 HEM DE COM PORTUNU KULLANABİLEN BU CANAVAR YATAY VE DİKEY KAYDIRMALAR İÇİN İKİ TEKERLEĞE SAHİP. PROGRAMLANABİLİR ÜÇÜNCÜ TUŞ ÖZELLİĞİ İSE RAKİPLERİNİZE KARŞI TARTIŞILMAZ BİR ÜSTÜNLÜK SAĞLAYACAK.



NWW-9 MOUSE

İKİ TUŞLU KLASİK BİR MOUSE OLAN NWW-9'UN YAN TARAFINDA BİR DE SCROLL TUŞU BULUNUYOR. BU MOUSE ZARİF VE ESTETİK GÖRÜNÜŞÜYLE GEREK OYUNLARDA GEREKSE INTERNET'TE EN BÜYÜK YARDIMCINIZ OLACAK



WWW-5 MOUSE

KLASİK BİR GÖRÜNÜŞE SAHİP OLAN WWW-5 İKİ TUŞA VE İKİ KAYDIRMA TEKERLEĞİNE SAHİP. ERGONOMİK DİZAYNI SAYESİNDE OYUNLARDA EN BÜYÜK YARDIMCINIZ VE INTERNET'TEKİ EN İYİ SÖRF ARKADAŞINIZ OLACAK.



SCROLL-FIRE JOYSTICK

GELİŞTİRİLMİŞ DİZAYN, ERGONOMİK YAPI, 4 ATEŞ VE 1 SCROLL-FIRE TUŞUNUN BİRLEŞTİĞİ NOKTADA ORTAYA ÇIKAN BU JOYSTICK ÖZELLİKLE UÇUŞ SİMULASYONLARINDA SİZE TAM KONTROL VE SÜREKLİ ATEŞ GÜCÜ SAĞLAYACAK.



EZGAMEPAD GP-8

EZGAMEPAD, DÖRDÜ OTOMATİK OLMAK ÜZERE SEKİZ ATEŞ TUŞU VE SEKİZ YÖNLÜ HAREKET YETENEĞİYLE OYUNLARDA SİZE KONTROL KOLAYLIĞI VE ERGONOMİK DİZAYNIYLA DA RAHAT BİR KULLANIM SAĞLAYACAK.



Türkiye Distribütörü

MULTIMEDYA

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:

MAKSİMUMPC

www.maksimumpc.com

Croc 2

TÜRÜ: 3D Platform **ÜRETİCİ:** Argonaut Software **YAYINCI:** Fox Interactive www.foxinteractive.com **GEREKENLER:** Pentium 266, 32MB RAM, 4X CD-ROM Sürücü, 4MB Ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 350, 64MB RAM, 8X CD-ROM Sürücü, 8MB 3D Ekran Kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

Fox Interactive'in geliştirdiği "omniplay" sayesinde oyunda Croc'u iki farklı oyuncu aynı anda kumanda edebiliyor.

3D platform oyunları incelemekle ilgili en büyük sorun şudur; türün en başarılı örneklerini oynadıktan sonra yeni gördüğünüz hiç bir oyun daha önceden yükseltilmiş olan çıtayı aşamıyor olması. Bir 3D platform oyununda beklentilerimiz neler olabilir? Sevimli karakterler, birbirlerinden farklılıklar gösteren çok sayada level, akıllıca düşünülmüş bulmacalar, etkileyici savaş stilleri, bir süre sonra monotonlaşmaya başlayacak oyunu sıkıcı olmaktan kurtaracak ufak tefek oyunlar ya da power-up tarzı eklentiler vb.

Son dönem çıkan 3D platform oyunlarında bu gereklilikleri yerine getirmeyen yok gibi. Ama arada sırada çıkan örnekler dışında hemen hepsinin ortak bir eksiği var; orjinallik. Piyasaya çıkan son 10 platform oyunu ele alırsak hangisi diğerinden daha özgün? Ne yazık ki *Croc 2* de pek çok olumlu özelliğine rağmen bu kategoride uzun süre hafızalardan silenemeyecek yenilikler getirmekten uzak.

Hatta doğrusunu söylemek gerekirse "Bir 3D platform oyunu Nasıl Yapılır" adlı kitabı başarıyla hayata geçirmiş ama üreticileri o kitabın yazarları olabileceklerini kanıtlayacak bir şey yapmamışlar.

Croc 2 lisedeki o çok başarılı öğrencilere benziyor. Derslerde yapılması gereken herşeyi yapıp mükemmel bir karneyle dönemi bitiren ama ders aralarında kimsenin konuşmak için yanına yaklaşmadığı bir tipleme.

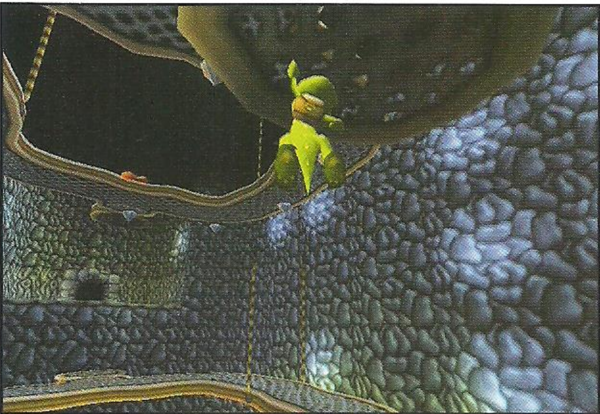
Oyunun konusu kısaca şöyle: Daha önceden yakından tanıdığımız sevimli timsah Croc, sevimli arkadaşları Gobbo'larla, Gobbo adasının sahilinde eğlenmektedir. Kaçan topu almak için kumsalda yürürken bir şişenin içinde bir mesaj bulur. Mesajda kendisininkine tıpa tıp benzeyen bir yavru timsah ayak izi vardır ve mesajı gönderenler çok önceden kaybettikleri oğulları aramaktadırlar. Croc'un görevi ailesini bulmak, kaçırılmış Gobbo mucidini kurtarmak ve kötü Baron Dante tarafından çalınmış Gobbo hazineleri geri almaktır. Bu amaçlar için tamamlamanız gereken tam 40 bölüm var ve en sonunda Baron Dante'nin kendisiyle karşılacaksınız. Eğer tüm görevlerinizi tamamlarsa bir de gizli Gobbo köyüne giriş açılacak.

Oyundaki çok hoş özelliklerden biri düz bir hikaye gelişimine sahip olmaması. Oyunun herhangi bir aşamasında nereden devam edeceğinizi tercih etmeniz gerekiyor. Böylece oyun monotonluktan uzaklaşmış oluyor.

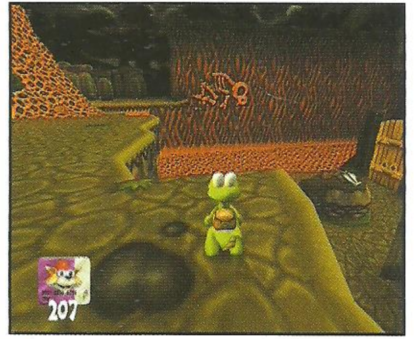
Oyunda tek yapmanız gereken dümdüz ilerleyip bölümlerin sonuna ulaşmak değil. Daha en başta, henüz sadece bir kaç hoplama zıplama yapmışken, sevimli bir nehir motoru yarışına katılıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde hoplayıp zıplamanın stresi atabileceğinzi benzer ufak oyunlar da bulunuyor. Bu ufak oyunlar adeta birer "oyun içinde oyun".

Oyunun grafikleri de çok başarılı. Özellikle iyi bir 3D kartıyla tüm karakterlerin o yusyuvarlak sevimli yapıları daha da öne çıkıyor. Zeminlerin dokuları muhteşem olmasa da genel olarak grafik konusunda geliştiriciler oldukça iyi bir iş çıkartmışlar.

Müzik ve ses efektleri de hiç de aşağı kalmıyor. Adeta her farklı mekanda (ki sık ormanlık alanlardan, Aztek çöllerine kadar değişiyor) o mekanın atmosferini yansıtan güzel müzikler dinlemeniz mümkün. Ayrıca karakterlerin sevimli konuşmaları ve bunun gibi diğer ses efektleri de oyuncunun ilgisini yüksek tutmayı başarıyor.


Zıplamak bu oyunun en hayati yanlarından biri.

Croc 2 bir konsol oyunu uyarlaması. Konsol oyunlarının en başarılı oldukları tür olan platform oyunlarını PC'ye uyarlarken genelikle ufak tefek sorunlar çıkıyor. *Croc 2*'de bu, kontroller ve kamera kullanımı noktalarında ortaya çıkıyor. İki tür kontrol seçeneği var. Bunların ikisi de klavye ya da analog bir gamepad kullanıldığında sorun çıkartıyor.



İşte gayet renkli bir bölüm. Croc artık dinazor fosilini incelemeyi bırakıp yoluna devam etmeli.

Platform oyunlarının önemli özelliklerinden biri karakterinizi sağa sola döndürürek çevrinize bakmak ya da bir sonra yapacağınız hareketiniz için uygun konuma geçmektir. Ama *Croc 2*'de kendi etrafınızda döndüğünüz zaman karakteriniz ileriye doğru bir adım atıyor. Bazı çok dar bölümlerde bu kesinlikle ölümcül bir sorun yaratıyor. Bunun yanısıra etkileşimli olmayan kamera zaman zaman görüş açınızı oldukça etkileyebiliyor. Gene aynı şekide bu sorun da karakterinizin zamansız ölümüne yol açabiliyor.

Croc 2'nin bir multipayer seçeneği yok ama Fox Interactive'in geliştirdiği "omniplay" adlı değişik bir özelliği var. Bu özellik sayesinde oyunda Croc'u iki farklı oyuncu aynı anda kumanda edebiliyor. Croc'un yapabileceği hareketlerin yanısıra kamera yönlerini ayarlamak gibi özellikler iki oyuncu arasında paylaştırılabiliyor. Bu alışması zor bir özellik. Ayrıca oyuna çok fazla bir şey de katmıyor ama ileride geliştirilerek ilginç sonuçlar doğurabilmeye aday önemli bir özellik.

Sonuç olarak *Croc 2* daha önce farklı isimlerle defalarca oynadığınız bir oyun. Bununla beraber kontroller ve kamera kullanımı dışında oldukça başarılı sayılabilir. Özellikle genç oyuncuların ilgisini çekecektir.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%63

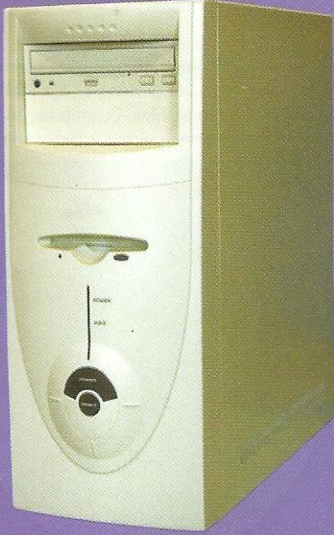
ARTILAR: Çok güzel ses ve grafikler; eğlenceli ufak oyunlar.

EKSİLER: Kamera ve kontroller oldukça sorunlu.

SONUÇ: Şimdiye kadar yapılmış en iyi platform oyunu değil ama kesinlikle ortalamanın üzerinde.

TERCİH SİZİN...

YAMAHA CDRW'siz kullanıcı

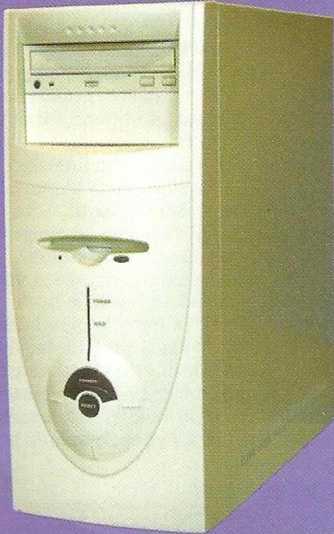










YAMAHA CDRW'li kullanıcı







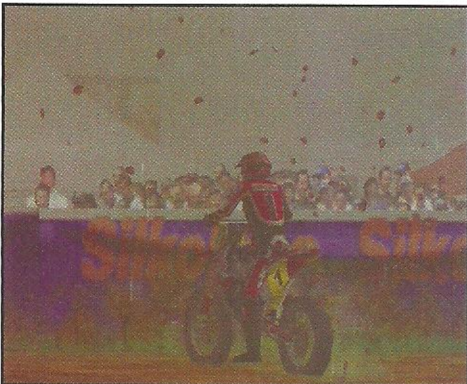
Silkolene Honda Motocross GP

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** The Dawn Interactive **YAYINCI:** Midas İnteracive Entertainment, www.gamesarena.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 3D ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 166 MMX, 32MB RAM, 16X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Hotseat, İnternet, Mak. Oyuncu sayısı 8

Eğer motorsiklet kullanmayı çok seviyorsanız bu oyun tam size göre

Silkolene Honda Motocross GP özellikle motorsiklet sahiplerinin çok hoşuna gidecek bir oyun. Dawn Interactive gerçekten çok başarılı bir çalışma ortaya çıkartmış. Oyunun geliştirme aşamasında danıştıkları kişilerin bu işten anlayan kişiler olduğu belli. Ayrıca programcı takımıda istenenleri oyuna çok iyi yansıtabilmiş.

Oyun hoş bir demoyla başlıyor ve karşınıza çıkan seçeneklerden Quick Race ile hemen yarışa dalabiliyorsunuz. Onun altındaki Single Race seçeneğiyle tek bir yarışa katılabilirken Championship seçeneğiyle ise çeşitli parkurlarda yarışabileceğiniz uzun bir maratona başlıyorsunuz. Single Race ve Championship seçeneklerinin altında ise oyunun tamamen profesyonellere yönelik Practice bölümü bulunuyor. Burada motorsikletinizin ayarlarıyla oynayarak ideal motorunuzu yaratabiliyorsunuz. Bu ayarlar motorsikletinizin şasisinden (motorun çıplak gövdesi) vites dişlilerine, ağırlığından frenlere ve süspansiyonlara kadar değişiyor. Çok ince ayarlar yapmanız mümkün. Eğer bu işlerden hiç anlamıyorsanız bu kısımları karıştırmamanızı öneririz.



Rakiplerinize toz yutturmanın zevkini bu oyunda çamur ile alıyorsunuz.

Motorsikletlerin gerçek hayattaki dinamiğiyle ilgili hiçbir şey bilmeyen oyuncuların kontrollere alışıncaya kadar bir hayli zorlanacaklarını sanıyorum. Motorunuz çabuk savrulabilen, çok seri ve havadayken altınızda çevirerek yön verebileceğiniz bir alet. Parkurdayken bir yokuştan çıktığınızda eğer fazla hızlı girerseniz havalanıp yere inerken motorunuzdan düşüyorsunuz. Bu manzarayla oyun boyunca sık sık karşılaşacaksınız. Bunun ilacı ise oyundaki tüm gerçekçiliğe rağmen yol kenarındaki sınırlayıcı bantlara yaslanmak! Evet bu ilginç ama yararlı ayrıntı oyundaki gerçekçiliğe aykırı olan tek özellik. Koca motoru pist kenarındaki incecik, sınırlayıcı bantlara yaslayabiliyorsunuz. Rakiplerinizle en kolay modda bile oynasanız genede size toz yutturuyorlar. İlk başlarda kontrollere alıştıktan sonra bu defa da rakiplerinizi geçmek için bir hayli zorlanacaksınız. Size tavsiyem daha başlarda düşürebildiğiniz kadar rakibinizi yere düşürün ki sizi kolay kolay yakalayabilemesinler. Köşelere girerken yavaşlayın ve özelliklede bir yokuştan havaya fırlayacaksanız mümkün olduğu kadar yokuşu ortalayın.



En öne geçebilmek inanın hiçte kolay olmadı.

Motocross GP'yi yanlızca yarış kazanıp devamlı koşturacağınız bir oyun olarak düşünmeyin. Motorsikletinizle bir çok hareket yapmanızda mümkün. Mesela motorcuların tabiriyle motorunuzla lastik yakabilirsiniz yani olduğu yerde kaydırabilirsiniz; ya da slalom yapabilirsiniz. Bunun dışında motorunuzdan düştüğünüzde sürücünüz çok komik bir şekilde sağa sola çarpa çarpa uçup gidiyor. Tabii bunu gerçek hayatta yaşayanlar için kesinlikle komik olduğunu sanmıyorum ama bu oyunda gerçekten çok eğlenceli. Bu düşüşü daha eğlenceli bir hale getirip, mesela sürücünüzü top gibi düşünerek iki ağacın arasına, gol atmaya çalışabilirsiniz.

Oyundaki grafikler çok kaydadeğer güzelikte olmasada ses efektleri bunu fazlasıyla kapatıyor. Sürücünüz düştüğünde kuşların şakıyışı harika. Fren yaptığınızda ya da virajlarda dönerken çıkan sesler gerçek gibi. Özellikle virajları döneken altınızdaki şasinin titredeğini duyabiliyorsunuz. Ses efektlerini hazırlayanlar en ufak bir ayrıntıyı bile atlamamışlar.

Oyunu F8 tuşuyla çeşitli kamera açılarından oynayabiliyorsunuz. Size tavsiyem birinci görüş açısıyla oynamanız. Böylece daha az kaza yaparsınız.

Eğer oyun hakkında genel bir yorum yapmak gerekirse özellikle bu türün meraklılarına ve gerçek hayatta motorsiklet sahibi olanlara şiddetle tavsiye ediyoruz. Kontrollerinin zorluğu ve grafiklerin kötülüğü birer eksi puan olsada ses efektleri ve motorsikletinizin ayarlarıyla profesyonelce oynayabilmeniz bu açığı telafi ediyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%78

ARTILAR: Ses efektleri; çok çeşitli ve gerçek pistler.

EKSİLER: Zor kontroller; özensiz grafikler.

SONUÇ: Motorsiklet oyunu meraklılarına şiddetle ve özellikle tavsiye edilir.

kenan9593

Gromada

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Gromada **YAYINCI:** Buka Entertainment www.buka.com **GEREKENLER:** Pentium 166 MMX, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** PentiumII 233 MMX, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** İnternet

Eğer canınız gerçekten sıkılmışsa Gromada ile daha da sıkabilirsiniz!

Herhalde küçükken arcade makinalarında zaman öldürmemiş insan yoktur aramızda. Hepimiz öyle ya da böyle bir şekilde shoot'em up oynayıp, bölümleri bitirmek için haftanın ilk gününden tüm harçlığı salonlara yatırmışızdır.

İşte Gromada adlı oyunumuzda böyle bir anlayışla tasarlanmış. Adını daha önce Rage of Mages ve Hard Truck adlı oyunlarla duyuran Rus oyun firması Buka Entertainment bu oyunla zaten ortalamanın üstüne pek çıkamayan ürünlerinin kalitesini dahada düşürmüş.

Oyun gerçekten çok güzel bir demoyla başlıyor. Fransız çizgi romanlarını andıran karakalemle çizilmiş görüntüler sizi bir anda havaya sokuyor. Özellikle hayatta yanlızca iki şeye aşık olan profesörü görünce ürkmeye bile başlıyorsunuz. (Bu iki şeyden biri karısı diğeri ise tankı). Tüm bunları görünce aklınızdan güzel ve derin bir oyunla karşılaşacağınız düşüncesi geçiyor. Derken bir anda kendinizi minik bir tankı sağ tuşla ilerletip, sol tuşla düşmanlarınızı vururken buluyorsunuz. Klasik "kötü uzaylılardan dünyayı kurtarma" senaryosuna dayanan Gromada size 20 bölüm ve 25 değişik görev sunuyor. Ama bölümlerin hepsi birbirine benzediği için bir yerden sonra sizi sıkıntıdan öldürmeye başlıyor.

Kullandığınız araç tank olunca doğal olarak pek hızlı olamıyorsunuz. Bu yavaşlığa birde tankınızın sağa sola takılması, düşük manevra kabiliyeti ve belli alanlar üzerinde sabit duramaması eklenince sıkılmaya başlıyorsunuz. Bu dert değilmiş gibi birde yaratıcılık namına pek alkışlayamayacağımız saç kurutma makinasına benzeyen koruma kuleleri ve birbirine benzeyen düşmanlar eklenince bölümleri geçmeye çalışmak işkence olmaya başlıyor. Açıkçası oyunda bir kaç defa dayanamayarak biraz ara vermek zorunda kaldım. Oyundaki bölümler birer labirenti andırdığından bol bol dolaşmanız gerekiyor. Tahmin ettiğiniz gibi ağır ve sağa sola takılan bir tankla bir labirentte dolaşmak hiç zevkli değil. Düşmanlarda yapay zeka diye bir şey söz konusu değil zaten. Hepsini tek tek çekip kolaylıkla öldürebilirsiniz. Karşınıza çıkan manyetik mayınlar içinde aynı şey söz konusu.



Oyunda yeni parçalarla tankınızı geliştirebilirsiniz.

İçinde dolaştığınız çevreyi süsleyen bitkiler gene "müthiş" bir yaratıcılığın eseri. Tankınızla üstünden geçtiğinizde ezilip ortalığa saçılmaktan başka hiç bir işe yaramıyorlar. Üstüne üstlük hepsinin animasyonuda aynı.

Oyun içinde bölüm atladıkça tankınızı geliştirebiliyorsunuz. Palet yerine lastik takabiliyor ya da daha güçlü ve daha seri atış yapabilen silahlar monte edebiliyorsunuz. Bu değişiklikleri bölüm seçerken haritadaki service seçeneğinden yapabilirsiniz. Zaten oyunu katlanabilir kılan tek özellikte bu. Onun dışında bölümler boyunca hep aynı şeyi yapmaktan ve en ufak bir hatada ölmekten strese girmeye başlıyorsunuz. Bölümler ilerledikçe düşmanlarınız çoğalıyor ve güçleniyorlar ama temel hep aynı olduğundan aşırı derecede can sıkıcı olmaya devam ediyorlar. Bu tip oyunlarda denge genelde hep aynıdır. Elinize yeni silahlar geçtikçe düşmanlarda aynı derecede güçlendiğinden bir türlü rahat nefes alıp zevkle hepsini ezemiyorsunuz. Çok kalabalık geldiklerinde ise geri kaçıp sağlık alayım derken tankınızın manevra kabiliyetinden dolayı ölüyorsunuz. Bir süre sonra oyunmu oynuyorsunuz yoksa işkencemi çekiyorsunuz belli olmuyor. Şu yazıyı burada bırakıp bundan sonra size korku romanı yazsam ya da borsadan bahsetsem inanın daha çok eğlenirsiniz. Etrafta bu kadar çok güzel oyun varken hiç kimse bu işkenceye katlanmaz. Buka Entertainment bu oyunla amaçladığını kesinlikle hayata geçirememiş. Size oturup oyunun şurasını düzeltseler daha iyi olurdu ya da burasında şu hata var gibisinden bir öneri paketi yazacaktım ama düşündümde bu oyunun en baştan yapılmasının çok daha iyi olacağı kanaatindeyim. Arcade salonları dönemimden yaptığım gözlemlere göre bu tip oyunlarda en çok ilgi çekenler ya shoot'em right'lardır ya da shoot'em up olarak tasarlanmış uçak simülasyonlarıdır. Hiç kimse saatler boyu kötü kontrollü bir tankla labirentlerin içinde dolaşıp en ufak bir hatada başa dönmek istemez.

Tabii bu arada bölümler içinde save imkanınız olmadığını ve ancak o bölümü geçtikten sonra oyunun otomatik olarak save edildiğinide belirteyim. Yani bölüm sonunda en ufak bir hata yaparsanız en baştan başlamak zorundasınız. Ben bir bölümü geçebilmek için bazen 8 defa oynadığımı bilirim ve hayır efendim ben iyi bir oyuncuyum. Kısacası bu oyuna vereceğiniz parayla çok daha iyi alternatifler alabilirsiniz.



Düşmanlarınız kalabalık gelince manevra "kabiliyetsizliğiniz" yüzünden kaçamıyorsunuz.

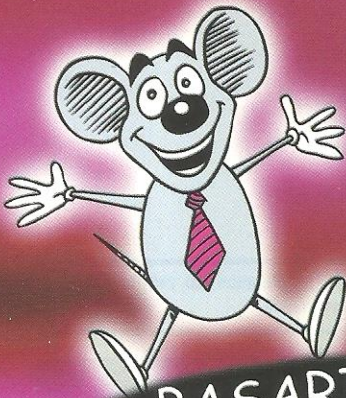
PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

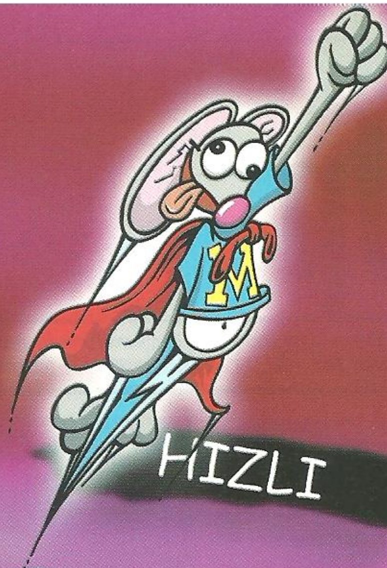
%15

ARTILAR: Tankınıza yeni parçalar ekleyebilmeniz

EKSİLER: Oyunun geri kalan kısmı

SONUÇ: Yaşama sevincinizi bile elinizden alabilir! Çok kötü.











Genius



Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

Start-Up

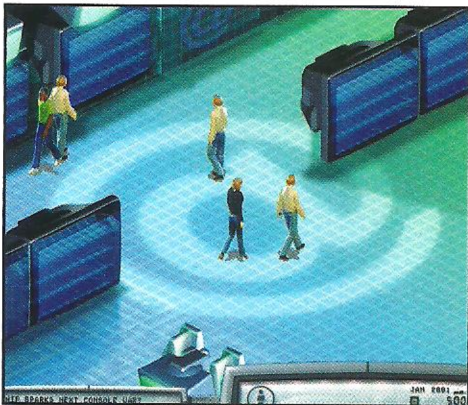
TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Monte Cristo Multimedia **YAYINCI:** Monte Cristo Multimedia http://www.montecristo-multi.com/ **GEREKENLER:** Pentium 120, 24MB RAM, 40MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 32MB RAM, Direct X6.1 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** İnternet ve LAN, maksimum oyuncu: 8.

Start-Up'ta ürününüzü geliştirmek için dış firmalardan yazılım desteği alarak 21. yüzyılın Bill Gates'i olabilirsiniz.

Bundan iki ay önce Mart sayımızda ilginç bir oyunun incelemesini yayınlamıştık. Monte Cristo Multimedia'nın borsa hakkındaki oyunu *Wallstreet Trader 2000* kendi dalında oldukça ses getiren bir oyun oldu. Çok geniş bir hayran kitlesi olmasa da bu tip ekonomik strateji oyunları genellikle piyasada beklenden daha çok iş yaparlar ve *Wallstreet Trader 2000* de bir istisna olmadı.

Bir dönem konuyla ilgili olan oyuncuların hatırlayacağı gibi *Capitalism* adlı oyun Amerika'da bazı işletme fakültelerinde derslere konu oluyordu. Aynı şekilde Monte Cristo Multimedia'nın oyunlarının da sadece oyun platformunda ele alınması aslında hem iyi hem de kötü. İyi çünkü oyunlar, bu konularla ilgilenen oyuncuların beklentilerini derinlemesine karşılayabilecek bir yapıya sahip oluyorlar. Bunun yanı sıra kötü çünkü bu konuyla çok da içli dışlı olmayan oyuncular tarafından bu tarzdaki oyunlar çok karmaşık ve sıkıcı olarak nitelendirilebiliyor.

İşte oyunumuz *Start-Up* da tam olarak bu kategoriye giren bir oyun. Amacınız; beş milyon dolar gibi mütavazi (!) bir bütçeye sahip olan yüksek teknoloji ürünleriyle ilgilenen şirketinizi dünya piyasasında bir numara yapmak. Bunun için yapmanız gereken adım adım piyasanın her türlü durumu kontrol ederek, yönetim başarınızı da ortaya koymalısınız. Bunun yanı sıra izleyeceğiniz pazarlama stratejisi de çok büyük önem taşıyor. Piyasanın devleriyle tek başına mücadele etmek zorunda da değilsiniz. Ürününüzü geliştirmek için dış firmalardan yazılım ya da parça desteği de alarak 21. yüzyılın Bill Gates'i olabilirsiniz.



İnternet üzerindeki satışlarla ilgili detayları bu ekrandan ayarlıyorsunuz.

Oyunda geliştirip pazarlamaya çalışacağınız birbirinden teknolojik üç farklı ürün bulunuyor. Oyunun en başında dünya piyasasında adınızı duyuracak bu üç üründen birini seçerek başlamalısınız. İşbirliği yapacağınız doğru firmaları seçtikten sonra yapmanız gereken şey, elinizdeki ürünün tam bir tasarım şahaseri olmasını sağlamak. Ancak bu sayede diğer rakipleriniz karşısında başarılı olabilirsiniz.



İşte herşeyi yöneteceğiniz sanal ofisiniz.

Bir firmanın ayakta kalmasını sağlamak ve daima daha iyiye gitmesi için en önemli konulardan biri de çalışanlarınız ve onların ne kadar motive olduklarıdır. Başarılı bir girişimci bunun hayati bir nokta olduğunu bilir. Üretim, araştırma ve geliştirme, pazarlama, satış, teknik destek gibi birimlerin hepsine oyunun başında doğru elemanları almalısınız. Her elemanın daha önceden hangi konularda deneyimli olduğuna dikkat ederek doğru pozisyonlarda çalıştırmanız çok önemli. Alışık olduğundan farklı bir pozisyonda çalışan elemandan tam verim almak pek mümkün değil. Takım ruhunu sağlayıp sürdürebilmek ve onların başarılı çalışmalarını sürdürebilmek için onları mutlu tutmalısınız. Gözünüzü verimlilik durumlarından ayırmayın. Eğer elemanların verimlilikleri düşmeye başlarsa ilk dikkat etmeniz gereken onların maaşlarıdır. Ekonomik yönden kafası rahat olmayan bir eleman asla maksimum kapasiteyle çalışmaz. Bunun yanısıra çok çalışıyor oldukları için de yorgun olabilirler. Periyodik olarak onları dinlenmeye göndermek de iyi bir fikir olabilir.

Oyundaki tüm bölümlere sanal masanızdan ulaşıyorsunuz. İncelemek ya da ayarlama yapmak istediğiniz bölümü simgeleyen ikona kliklediğinizde oyun sizi o departmana götürecektir.

Ürün geliştirme bölümünde, o an üzerinde çalışmakta olduğunuz ürün için yeni paröalar alabilir ya da kendi araştırma ve geliştirme departmanınıza güveniyorsanız kendiniz daha iyilerini yapabilirsiniz. Tüm parçalar hazır olduklarında test aşaması başlar ve sona erdiğinde ürün üretilmeye hazır demektir.

Dağıtım konusuda oldukça ilginç. Dünya farklı bölümlere bölünmüş durumda ve hangi pazara ne kadar eğileceğiniz size kalmış durumda. Başlangıçta sadece bir bölgeye eğilmek ve başlangıç için sınırlı olan kaynaklarınızı dağıtmamak mantıklı olacaktır. Dünya üzerindeki bölümlerin dışında oldukça güncel, yeni bir pazar da sizin bir numara olmanızı bekliyor; Internet. E-ticaret hem büyük bir yatırım yapma gereği olmadığı için hem de büyük kitlelere ulaşma avantajı olduğu için tercih edilebilir.

Oyunda Internet olayı sadece bu kadarla da kalmıyor. Her türlü gelişme ve habere de sanal masaüstünüzdeki internet erişimizden ulaşılabiliyor.

Sonuç olarak *Start-Up*'ın oynanışı herkese yönelik yapılmaya çalışılmış olsa da gende özellikle bu konuyla ilgilenenlerin hoşuna gidecek bir oyun ortaya çıkmış. Grafikler ve müzikler bu tarz bir oyun için yeterli gibi görünüyor.

PC GAMER SON KARAR

%63

ARTILAR: Ticaret konusunu çok başarılı bir şekilde ele almış.

EKSİLER: Ne yazık ki sadece bu gibi oyunlarla ilgilenelere hitap ediyor.

SONUÇ: Eğer bu tarz ilginizi çekmiyorsa sizin için epey sıkıcı olacaktır.

kenan9593

Rising Sun

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** TalonSoft **YAYINCI:** TalonSoft, www.talonsoft.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, DirectX uyumlu ses ve ekran kartı, 8X CD-ROM sürücü, DirectX 6.0, Windows 95/98 **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 64MB RAM, 16X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Internet, LAN, E-mail (karşılıklı 2 kişi)

2. Dünya Savaşı popülerliğini hala koruyor. Zaten tüm dünya ülkelerinin bulaştığı bir savaşın unutulması da beklenemezdi.

Aslında her insan gibi Michael Jordan da mükemmel olarak doğmadı. Yani bulunduğu konuma gelmesi yıllarını almış olmalı. Yeteneklerini geliştirmeden her oynadığı maçta üstün bir performans sergilemesi herhalde bir mucize olurdu. Aynı durum bazı bilgisayar oyunları için de geçerli. TalonSoft ilk savaş oyunu olan *East Front*'u 1998 yılında çıkardığı zaman birçok olumsuz eleştiriye maruz kalmıştı. Daha sonra *West Front* ile bu eleştirmenlerin bir kısmını tatmin ederek pazardaki yerini sağlamlaştırmıştı; yine de hala birtakım eksiklerini giderememişti. Ama TalonSoft serinin en son oyunu *Rising Sun* ile bu türde en iyisi olduğunu ispatlıyor.

Rising Sun renkli tasarımı ve inanılmaz senaryo sayısıyla şu ana kadar çıkmış en iyi 2. Dünya Savaşı taktik oyunlarından biri. TalonSoft oyun sisteminde artık ustalaşmış olanların savaş meydanında pek bir sorun yaşayacaklarını sanmıyorum; zira ölçek, arayüz, terminoloji, birim sembolleri ve bakış açıları *West Front*'unkiyle hemen hemen aynı. *Rising Sun,* Pasifikte geçen hazin savaşları bireysel bir düzeyde PC ortamına getiriyor. Bir sonraki tepenin arkasında ne olduğunu merak eden bir anlayıştan bahsediyorum. 3D izometrik veya 2D üstten görüntülenen birimler, belli sayıdaki askeri ve teçhizatı temsil ediyor. Bireysel etkisi olan liderler, piyadelerden oluşmuş müfrezeler (yaklaşık 60 kişilik), tanklar, ağır makineliler, havan topları, uçaksavarlar ve toplar oyunun em önemli birimlerini oluşturuyor.

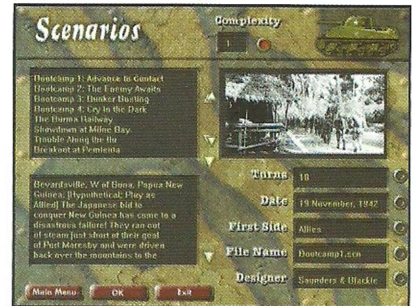


Birazdan bu sakin köyü basarak ortalığı cehenneme çevireceksiniz. Çok yoğun bir bitki örtüsü var.

Oyunun sistemine gelince, müfreze düzeyindeki birliklerinizi altıgenlerden oluşmuş harita üzerinde, sahip oldukları 100 aksiyon puanına göre hareket ettirebiliyorsunuz. Bu 100 puanı sadece hareket, sadece ateş veya iki eylemi de gerçekleştirmek için kullanabiliyorsunuz. Tabii ki her eylemin aksiyon puanı değişik. Puanlar birliğin türüne, topografyaya ve hava koşullarına göre farklılık gösterebiliyor. Örneğin, bir cip bir altıgen ilerlemek için 10 aksiyon puanı harcıyorsa, aynı yerde, aynı koşullar altında bir piyade birliği 20 puan harcayabiliyor. İşte bütün bu hesaplamaları göz önünde bulundurarak savaş taktikleri geliştirmelisiniz.



Grafikler, çağdaşlarına göre oldukça detaylı; adamlar hiçbir masraftan kaçınmamış.



2. Dünya Savaşı ile ilgili aradığınız her senaryoyu bulmanız mümkün.

Anlaşılan bu sefer TalonSoft ödevini iyi yapmış; milletlerarası savaşların derinliği oldukça iyi ayarlanmış. Oyunda tonla savaşçı ve silah mevcut. Oyun, Type 97 Chi-ha ortasiklet Japon tanklarından Amerikan By-God deniz komandolarına kadar her şeyi ve herkesi kapsama alanı içine almış. Japonya, Amerika, İngiltere ve hatta ada yerlileri bile bu Pasifik sahnesinde rol almış. Dahası oyun hemen hemen bu milletlerin üzerinde çarpıştığı her toprak parçasını bünyesine dahil etmiş. Amerikan deniz komandoları tarafından Guadacanal'ı ele geçirmek için yapılan şanssız kıyı şeridi operasyonu, Tarawa'daki kanlı savaş ve Japonlar'ın Manila sokaklarına girmesi oyundaki kapsamlı senaryolardan sade-



Birlikleriniz hakkındaki her detayı öğrenmek istiyorsanız arayüzün sunduğu nimetlerden yararlanın.

ce birkaçı. Ayrıca kendilerine güvenenler kendi Uzak Doğu çarpışmalarını da tasarlayabilir ve oyuna katabilir.

Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi *Rising Sun* da iki türlü senaryo içeriyor; dinamik ve metin esaslı. Dinamik senaryolar sizi bir dizi gerçekçi ama tarihi anlamda eksikleri olan bir dizi görevle buluşturuyor. Oyuncu emrindeki dinamik kuvvetlerle (ve kendini savaş meydanında temsil eden bir karakterle) görevleri tamamlayarak deneyim kazanıyor, yeni teçhizatlara kavuşuyor ve bir tabur veya bir alay komutanı olarak zaferden zafere koşuyor. Metin esaslı senaryolarda ise birbiriyle bağlantılı tarihi görevlerde yer alıyorsunuz. Oyuncu her yeni görevine bir önceki görevinden kalan kuvvetleriyle başlıyor. Tabii belli noktalarda takviye birliklerle ödüllendiriliyorsunuz. Dinamik savaşlar kadar akıcı olmasa da metin esaslı senaryoların tarihseverleri oldukça tatmin edeceği kesin.

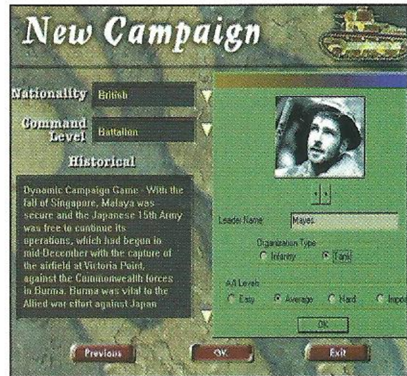
Ama *Rising Sun* sadece içerdiği detaylardan ibaret değil; oyunun farklı bir havası var. Sizi evde arkadaşlarınızla toplanıp 'Gizli Hedef' oynadığınız günlere geri götürüyor. Bu nostaljik özelliğinin yanı sıra *Rising Sun* bilinmeyenin beraberinde getirdiği gerilim faktörünü de kaçırmamış. Acaba gölün kenarındaki çalılığın içinde ne var? Şu savunmasız gibi gözüken altıgen gerçekten de savunmasız mı? Yoksa beni sürpriz bir banzai (Japonca'da 'ileri hücum' demek) saldırısı mı bekliyor? Biraz paranoyanın kimseye zararı olmayacağını düşünüyorum; aksine kafanız daha iyi çalışır ve birtakım ihtimalleri gözden kaçırmazsınız.

Biraz paranoyanın kimseye zararı olmayacağını düşünüyorum; aksine kafanız daha iyi çalışır ve birtakım ihtimalleri gözden kaçırmazsınız.

Banzai saldırıları, gece baskınları ve Japon subaylarına has bazı yeni kurallar getirilmiş. Gece baskınları gerçekten çok güzel tasarlanmış; aydınlatma fişekleri, silahların kustuğu ateş ve sınırlı görüş hattı bu baskınlara apayrı bir hava katmış. Ne zaman saldıracağınız ve ne zaman geri çekileceğiniz hassas dengelerle belirleniyor. Ayrıca savaş alanının 'fil yaprağı' denilen dev bitkilerle örülmüş olması size bir cangıl ortamı yaşatıyor. Bu yoğun bitki örtüsü görüş alanından atış menziline kadar her türlü parametreyi etkiliyor.

Rising Sun'ı multi-player oynamanın da zevkli olduğunu söyleyebilirim. Ama birçok sıraya dayalı strateji oyununda olduğu gibi bu mod, oyuna gerçekten kendini kaptırmışlara hitap ediyor. Zaten oyun henüz büyük bir server tarafından desteklenmediği için kendinize rakip bulmanız biraz güç olabilir. Bir de şu var tabii ki: Artık sıraya dayalı strateji oyunlarını multi-player oynayan kaldı mı?

Yine de bu durum böylesine süper bir savaş oyunu için devede kulak kalıyor. Oyunda bir kusur aramak gerekirse, TalonSoft'un 1995'de piyasaya sürdüğü *Battleground: Ardennes* oyunuyla temelde aynı olan tasarımını sorgulayabiliriz (tabii olay çok daha geliştirilmiş ama temelde pek bir fark yok). Sonuçta, kimse mükemmel değildir (Jordan hariç). Eğer bir 2. Dünya Savaşı fanatiğiyseniz bu oyunu kesinlikle kaçırmayın. Bu tip oyunlardan hoşlanıyorsanız *Close Combat: Battle of Bulge* veya *The Operational Art of War, Volume II* gibi oyunları da denemek isteyebilirsiniz.



Kendinize bir yeni bir lider seçebilirsiniz. Hiç fena gözükmüyor, değil mi?



Oyunda üç farklı editör mevcut. Bunlardan birisi de harita editörü.

BENDEN SÖYLEMESİ...

- **Ateş etmeden önce düşünün.** *Rising Sun*'ın dinamik görüş hattını ve gece baskını kurallarını hesaba katınca, bazen o uzun menzilli atışı yapmak yerine avınıza sinsice yaklaşma daha akıllıca olabilir.
- **Ateş gücünüzü iyi bilin.** Belli bir altıgene odaklanın ve civardaki tüm birimlerinizi oraya yönlendirin. Bir altıgeni ele geçirmek için cepheden saldırmak her zaman için geçerli bir teknik değildir; özellikle düşman su gibi doğal bir engelle korunuyorsa gücünüzü boşuna harcamış olursunuz.
- **Akıllıca ateş edin.** Öncelikle düşman makinelilerine, daha sonra havan toplarına ve normal toplara ve son olarak da piyade müfrezelerine odaklanın.
- **Liderlerin karizmasını asla hafife almayın.** Altıgenlerindeki ateş gücünü artırabilir ve emrindeki birliklerin moralini yükselterek onların delirmesini veya kaçmasını engelleyebilirler.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%75

ARTILAR: Senaryoları; geniş birim yelpazesi.

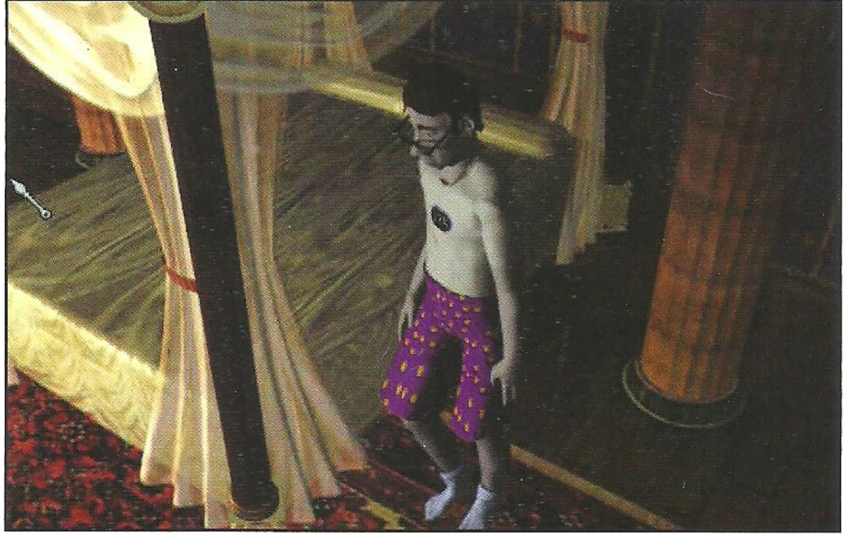
EKSİLER: Temel tasarımın eski olması; küçük birimler

SONUÇ: *Rising Sun* tasarımı ve inanılmaz senaryo sayısıyla şu ana kadar çıkmış en iyi 2. Dünya Savaşı taktik oyunlarından biri.

Y2K: The Game

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** RuneCraft **YAYINCI:** Interplay, www.interplay.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 100MB hard disk alanı, DirectX uyumlu ses ve ekran kartı, 8X CD-ROM sürücü, DirectX 6.1 **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM, 16X CD-ROM sürücü, 3D hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Milenyum kıyameti geç de olsa kapımızı çalıyor. Acaba yapay zeka bir gün gerçekten kontrolü ele geçirebilecek mi?



Oyuna çırılçıplak başlıyorsunuz. Üstüme bir şey geçirmeden hiçbir yere kıpırdamam!

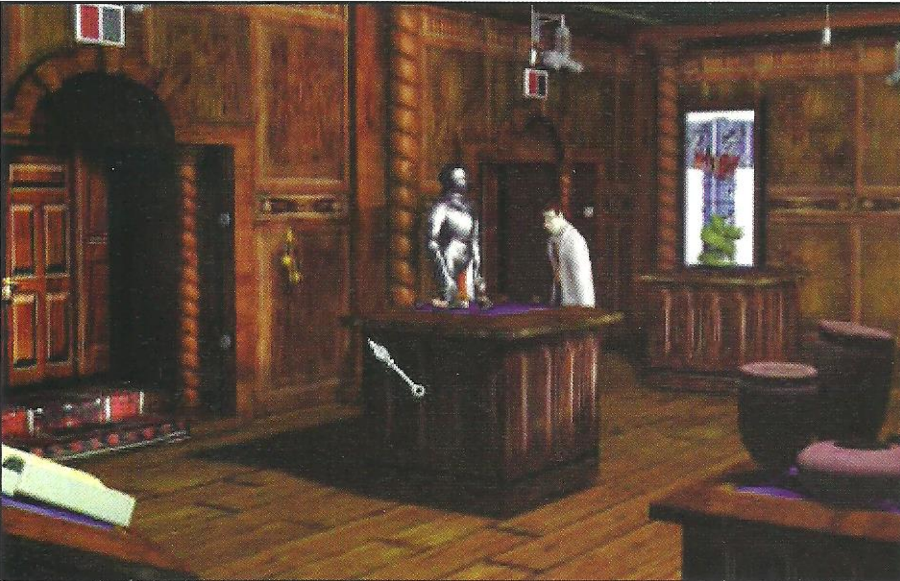
Birçok kez bu konu ele alınmıştır. Yani makinelerin (tabii artık bilgisayarların) kontrolü ele geçirip insanlara hakim olmasından bahsediyorum. Hızlı modernizasyon ve gelişen yapay zeka zaman zaman insana bu olayı düşündürtüyor. Hatta bazılarımız daha da ileriye gidip film çekiyor veya kitap yazıyor. En son milenyuma girerken dünya buna benzer bir kriz yaşadı. Önemli firmalar bilgisayarlarının çökmesinden öylesine korktular ki abartılı önlemler almadan edemediler. Peki bütün bilgisayarlar sapıtsaydı ne olurdu hiç düşündümüz mü? Herhalde birçok veri kaybolur, kirli işler su üstüne çıkar, alışveriş merkezlerindeki yürüyen merdivenler kafayı yer veya banka hesapları birbirine girerdi. Ama böyle bir şey olmadı ve herkes rahat bir nefes aldı. Bence bir dahaki milenyumda böyle bir olayın gerçekleşme ihtimali çok daha yüksek; ne de olsa o zamana kadar bilgisayarlar hayatımızın en kuytu köşelerine bile girmiş olacak. Belki kendimizin bile giremediği bilinçaltımızın kapılarını aralayarak sırlarını çözebilir veya bir kısa devre sonucu beynimizi kömüre çevirebilirler. Kısacası her şey olabilir, tabii bizim o günleri görme ihtimalimiz neredeyse yok gibi bir şey.

Belki de makinelerin kontrolü ele geçirmesinin yerine biz makineleşiriz. *Alien*'ın yaratıcısı Giger'in resimlerindeki organik makineler bu düşünceyi çok güzel ifade ediyor (bir ara *www.giger.com* adresine bakmanızı tavsiye ederim). Daha fazla konunun dışına çıkmadan (ve sizin sabırlarınızı taşırmadan) oyunumuza geçelim.

Y2K, 31 Aralık 1999 tarihinde başlıyor. Bu üçüncü şahıs perspektifinden oynanan adventure'da Buster adındaki bir karakteri canlandırıyorsunuz. Buster sayısal loto'dan voliyi vurmuş ve kendine baştan aşağı elektronik aletlerle kontrol edilen, olağanüstü bir malikane (şu akıllı evlerden) almıştır. Yeni yılı kız arkadaşı Candace ile kutlamak için her şeyi hazırlamıştır. Ancak şampanyayı biraz fazla kaçırdığından hemen geceyarısından önce sızıp kalır ve uyanınca bir de bakar ki malikanenin elektronik olaylarını kontrol eden ana bilgisayar kafayı yiyerek kendi kendine kararlar almaya başlamıştır (bu arada oyunla pek alakası yok ama ben de milenyuma nasıl girdiğimi hatırlamayanlardanım). Yani ana bilgisayar gerçek bir yapay zekaya dönüşmüştür. Bilgisayarın ve emrindeki robotların pek de iyi niyetli olduğu söylenemez. Artık bu sistemi devre dışı bırakıp, malikanenize tekrar huzuru ve barışı getirmek size kalmış bir şey. Tabii bunların dışında kız arkadaşınızı kurtarmayı ve bilgisayar sistemini de güncellemeyi unutmuyorsunuz.

Grafikler anlamsızca güzel. Ama sizi önceden uyarmalıyım; eğer bir 3D hızlandırıcınız yoksa bu oyunun keyfini çıkaramazsınız. Oyunu software modunda da oynayabilirsiniz ama görüntünün gözlerinizi yaşartacak kadar titreyeceğini bilmelisiniz. Ayrıca hardware modunda dokular çok daha detaylı ve güzel gözüküyor.

Oyun malikanenin değişik odalarında geçiyor. Toplam 10 tane oda var. Herbirinin farklı bir tarzı ve farklı bir atmosferi var. Detaylara oldukça özen



Malikanenizin antika odası. Bir şeyi kırayım demeyin yoksa ömrünüz boyunca bu oyunun içinde kalarak cezalandırılırsınız.



Grafikler gayet şık. Dokular üzerinde özellikle uğraşılmış.

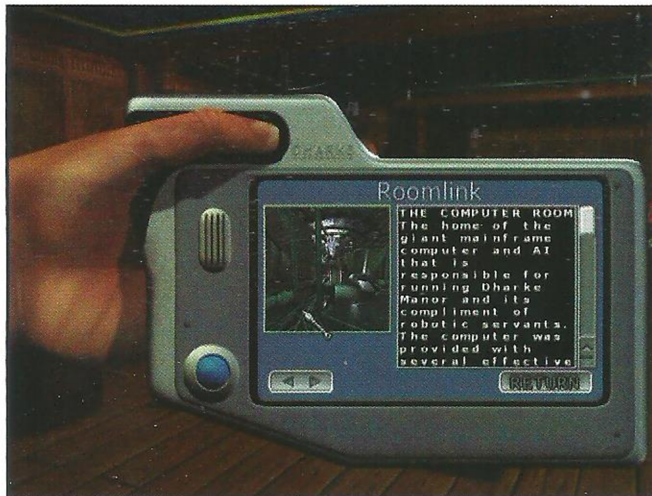
gösterilmiş; ahşap zemin kaplamaları neredeyse fotoğraf kalitesinde. Arayüz bazılarınızın pek hoşuna gitmeyecektir. Uyuz ve hantal ana karakterimiz odalarda bir ileri bir geri giderek birazcık sinirlerinizi yıpratacak. Neyse ki oyunun hiperaktif kamera sistemi adamımızın açığını çok güzel bir şekilde kapatıyor. *Alone in the Dark* serisinin ilkini hatırlatan sistemde kamera sizden bağımsız bir şekilde mekanı geziyor ve size gösteriyor; üçüncü şahıs perspektifini çok sabit bulmama rağmen oyunun bu özelliği günü kurtarıyor.

Genellikle bulmacaların kolay olduğunu söyleyebilirim. Birçok farklı nesneyle haşır neşir olacaksınız. Bir odada kullanmak için ihtiyacınız olan nesneyi aynı odada bulmanız gerçekten güzel bir olay (uyduruk bir kapı kolu için deli dana gibi bütün odaları dolaşmanıza gerek yok yani). Oyun, bir odaya girmeniz, bir şekilde o odaya kapatılmanız ve sonra 'ben bu odadan nasıl çıkarım?' diye kara kara düşünmeniz üstüne kurulu. Tüm 'malikanede sıkışıp kaldım' oyunları gibi *Y2K* da bulmacaları çözdükçe açılıyor. Bulmacaların çoğu kilitli kasaları açmak ve mutsuz bilgisayarları mutlu etmekten ibaret. İşinize yarayacak olan bazı nesneler kullanma imkanınızın olamadığı veya interaktif bir ilişkiye giremediğiniz diğer nesnelerin arasında olunca, onları pas geçme ihtimaliniz de artıyor tabii ki.

Oyun, bir odaya girmeniz, bir şekilde o odaya kapatılmanız ve sonra 'ben bu odadan nasıl çıkarım?' diye kara kara düşünmeniz üstüne kurulu.

Seslendirme ve müzik hiç fena değil. Adamımızı çok ünlü biri seslendiriyor; şov dünyasının en yetenekli seslendirme sanatçılarından bir olan (öyle diyolar) Dan Castellaneta, *Y2K*'nın ağır topu. Onu Homer Simpson'ın sesi olarak hatırlayabilirsiniz. Oyunun bir yerinde asansöre biniyorsunuz ve tabii ki bir asansör müziği başlıyor (aslında daha önce asansördeyken müzik dinlediğimi hatırlamıyorum). Müzik öyle iğrenç öyle kötü ki ben oyunu oynarken bilgisayarıma bulaşmaya çalışan kardeşimi resmen püskürttü. Birkaç kez daha asansöre binip biraz da sesi açarsanız bütün aileyi temelli olarak evden kovmayı başarabilirsiniz.

Y2K: The Game, şimdiye kadar gayet iyi gözüküyor, değil mi? Artık biraz da oyunun en sevdiğim (yani beni en çok deli eden!) yanlarından bahsedeyim. Oyunun ilk ve en önemli eksiği sadece bir kereye mahsus kaydetme imkanınızın olması. İnsan 30 hatta 40GB'lık hard disklerin olduğu bir günde böyle bir saçmalığı kaldıramıyor açıkçası. Bu bence bir adventure oyunu için affedilemeyecek bir hata. İkincisi de ara demoları atlayamamak insanı bazen çılgına çeviriyor! Tamam, fena değiller ama ikinci kez izleyecek kadar da muhteşem değiller. İkinci kez diyorum çünkü oyundaki saçma sapan bir bug yüzünden bütün oyunu baştan oynamak zorunda kaldım. Bir odadaki bir nesneyi alabilmek için başka bir odadaki nesneye ihtiyacım vardı. Diğer odadaki nesneyi alıp son geldiğim odaya geri dönünce, bir de ne göreyim? Daha demin varolan nesnenin yerinde yeller esiyor; en kötüsü de benim oyunu o odada kaydetmiş olmam. Yani küfrederek ve saçımı başımı yolarak oyuna en baştan başlamak zorunda kaldım.



Bu aletin dilinden anlamanız gerekiyor yoksa bu odadan çıkamazsınız.



Oyunu sildikten sonra screenshot almaya kalkışınca ister istemez hepsi aynı ekrandan oluyor; kusura bakmayın.

Her şeye rağmen *Y2K* için artılar eksilere baskın çıkıyor (ama arada çok fark olmadığını hemen belirteyim). Eğer şu uyuz bug yüzünden baştan başlamak zorunda kalmasaydım, beş veya altı saatte oyunu bitirebilirdim ama artık çok geç tabii ki. Bana kalırsa *Y2K* sadece milenyum geyiği süresince esprisi olabilecek bir oyun. Yine de biraz bulmaca çözerek beyin jimnastiği yapmanın kimseye zararı olmaz diye düşünüyorum.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%55

ARTILAR: Güzel grafikler; ilginç bulmacalar.

EKSİLER: Bir kez kaydetme şansınızın olması kötü karakterler, bug.

SONUÇ: Piyasada o kadar iyi adventure varken bu oyuna tenezzül bile etmeyin derim.

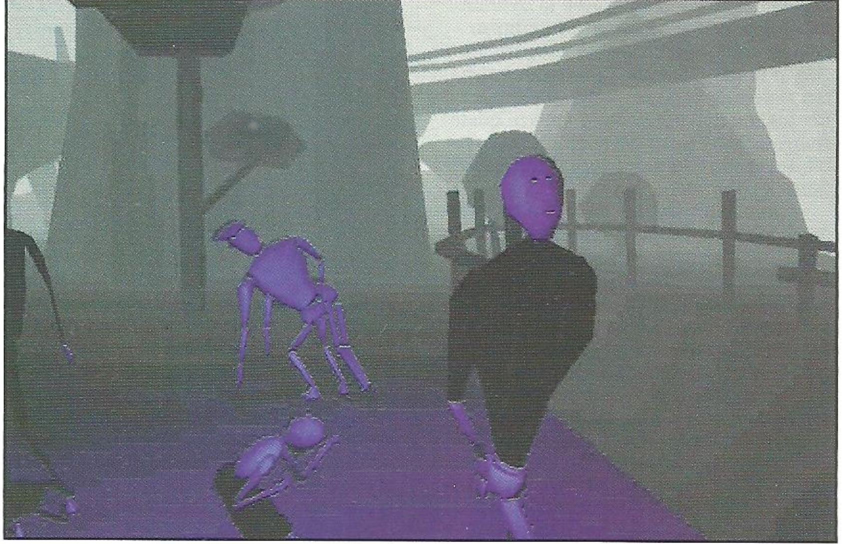
Isabelle

TÜRÜ: Adventure **ÜRETİCİ:** Le Poisson Volant **YAYINCI:** Belisa, www.belisa.com **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 25MB hard disk alanı, DirectX uyumlu ses kartı, DirectX uyumlu 3D grafik kartı, 4X CD-ROM sürücü, DirectX 7.0, Windows 95/98 **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 64MB RAM, 8X CD-ROM sürücü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

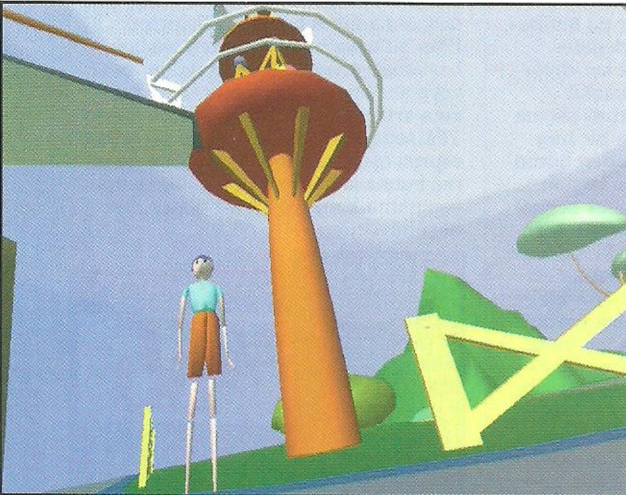
Hayır, bu enstantaneler bir oyunun hazırlık sürecine ait değil. Aksine, bunlar oyunun ta kendisi!

Farklı olmak hem zordur hem de cesaret gerektirir. Oturmuş bir düzene yeni bir işleyiş önermek çoğu zaman kellenizi tehlikeye atmakla aynı anlama gelir. Ortaçağda bilim adamları nasıl büyücülük yapmakla suçlanmışlarsa oyun dünyasına yeni bakış açıları kazandırmaya çalışan tasarımcılar da aynı derecede dışlanmışlardır. Tabii bu izolasyon daha çok maddi anlamda yapıldığı için programcıları ekonomik krize sokmaktadır. Ama Fransızlar marjinal tutumlarından vazgeçmeyerek bir kere daha piyasaya meydan okuyor. *Isabelle,* tarz olarak çağdaşlarından çok farklı, belki de onlardan bir adım ileride. Belisa yeni bir firma ama şimdiden sundukları ile parlak bir gelecek vaadediyor.

Oyunu ilk yüklediğimde yanlışlıkla bilgisayarımdaki 3D Max programını açarak tutorial bölümüne girdiğimi sandım. Sonra sesler devreye girince anladım ki doğru yerdeyim ama boyut değiştirmişim. Oyun Crison adındaki dört mevsimi bir arada yaşayan rengarenk bir kasabada geçiyor. Aslında *Isabelle*'in konusu güven ve ümit gibi temaları sanal bir dille yüzeye çıkarmaya hizmet ediyor. Özellikle kör olanın kör olmayandan daha iyi gördüğünü vurgulamaya çalışan bir gayret söz konusu. More (bu hikayedeki kötü adamımız) yardakçılarının da yardımıyla Crison kasabasının hakimiyetini ele geçirmeyi planlamaktadır. Kasaba sakinlerinin ana gelir kaynağı bir dağın tepesindeki bir taş ocağından başka bir şey değildir. Paul kasabayı, ocaktan kaynaklanabilecek heyelan tehlikesine karşı korumaktadır ama More ve adamlarının düzenlediği bir suikast sonucu kendini hastahanede bulur. Oyunumuzun kahramanı George ise yine bu talihsiz olay sırasında Paul'ün yanında olması sonucunda kör kalmıştır. Merak etmeyin, hikaye arabeskleşmeyecek. Maalesef sadece Paul ve George kendilerine kimin saldırdıklarını bilmektedir ama Paul'ün komada olması ve George'un da kör olması işleri biraz değiştiriyor. Kasaba ahalisinin More'un Crison'a sahip olma sevdasından haberi yoktur. Bu yüzden George bu sözde lideri protesto etmeye kalkışınca ailesi ve arkadaşları tarafından dışlanır. Kasabanın tek ümidinin kendisi olduğunu bilmesine rağmen elinden bir şey gelmemektedir. Artık devreye girme zamanınız geldi. Crison'a barışı getirmek yalnızca sizin elinizde.

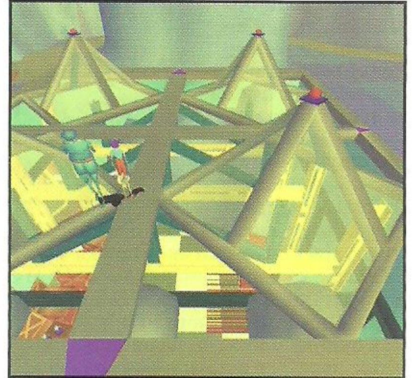


George'un dünyası karanlık ve kasvetli. Ona acımayın, yardım edin.



Kameralar çok güzel yerleştirilmiş. Perspektiflerin deforme olması oyunun gerçeküstü havasını pekiştiriyor.

Neyse ki küçük kardeşiniz Raymond size yardıma hazır; oyun boyunca gözleriniz olarak dış dünyayla irtibatınızı sağlayacak. Ama Raymond daha sadece küçük bir çocuk ve onun da yardıma ihtiyacı var. İşte bu esnada oyuna biraz fantastikleşiyor. Evinizde kasabanın tamamlanmamış bir maketi bulunmakta. Çeşitli olaylar sonucunda elinize geçen iksirden bir yudum alarak bu maketin içine giriyorsunuz (bir tür mantar hadisesi) ve maketin içinde bulunduğunuz sürece gerçekleştirdiğiniz eylemler Raymond'ın dış dünyadaki sorunlarını çözmesine yardımcı oluyor. Anlayacağınız tam bir ekip çalışması söz konusu. Oyun boyunca bu iki karakter arasında mekik dokuyacaksınız. Bu aslında çok farklı bir yaklaşım (aklıma Day of the Tentacle günlerim geldi). Raymond'ın fiziksel anlamda yetersiz kaldığı durumlarda George devreye girecek.



İşte bütün pis işler burada dönüyor. Artık bu gidişata bir dur demelisiniz.



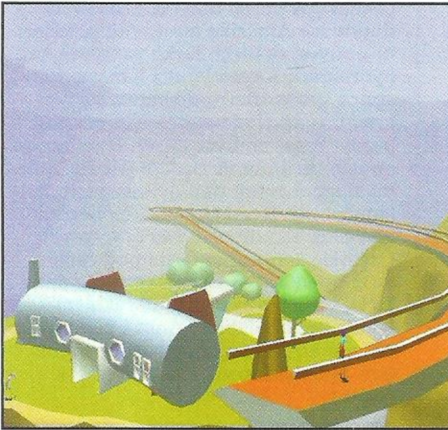
Zamanınızı iyi kullanmalısınız. Gündüz ve gece oyun boyunca birbirini kovalıyor.

George tıpkı yeni kör olmuş bir insan gibi yavaş ve kolları havada bir şekilde yürüyebiliyor (hatta arada sırada düşüp kalkıyor bile). Onun dünyası karanlık ve kasvetli. Neyse ki omuz üstü kamera sistemi sayesinde etrafta gezinebiliyorsunuz. Yine de fantastik dünyanıza adım atmadan size gün yüzü görmek yok; George'un fiziksel ve görsel olarak oyuna katkıda bulunabilmesi için bu geçişi yapması gerekiyor.

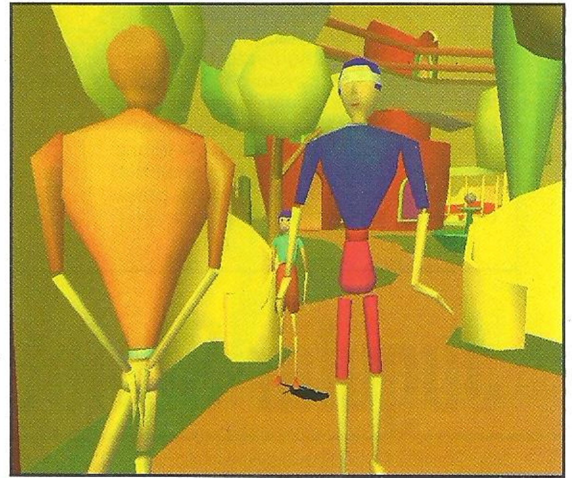
Isabelle'in İngilizce versiyonunu oynamama rağmen altyazı ile geçen diyaloglar hariç oyundaki seslerin Fransızca olduğunu farkettim (belki bilmeden yapılmıştır). Bu durum oyuna değişik bir hava katmış. Konuşmadığınız zaman çevrenizdeki karakterlerden birtakım Fransızca kelimeler duymak insanı meraklandırıyor; ne dediklerini öğrenmek istiyorsunuz. Hikayenin tamamı geriye dönüşlerle anlatılıyor. Oyundaki eylemlerinize göre *Isabelle* (George'un nişanlısı) ve George arasında geçen diyaloglar tekrar gündeme geliyor. Bir eylemi gerçekleştirmeden önce George ve Isabelle, bu eyleminizin sonuçlarının ne olabileceğini veya hikayeyi nasıl etkileyebileceğini konuşuyorlar. Aslında Isabelle bir tür masal; siz bu masalın içindesiniz ve siz ilerledikçe bu masal anlatılmaya devam edecek. Oyun farklı yaklaşımıyla adventure türünün sınırlarını zorlayarak, bulmaca çözmekten çok bir hikayenin parçalarını birleştirmeye çalışıyor.

Oyun farklı yaklaşımıyla adventure türünün sınırlarını zorlayarak, bulmaca çözmekten çok hikayenin parçalarını birleştirmeye çalışıyor.

Oyunun garip gerçeküstü grafikleri belki bazılarınızı korkutup kaçıracaktır; ama oyuna biraz olsun alıştığınız zaman grafiklerin sizi hikayeye bağladığını farkedeceksiniz. Renkli ve parlak poligonlar kör bir bakış açısıyla deforme edilince ortaya bir Picasso tablosu çıkmış. Aslında 3D Max ile oyun yapmaya çalışanlar için, *Isabelle*'in minimalist anlayışı çok iyi bir motivasyon kaynağı olabilir (Fransızlar yapıyorsa biz de yapabiliriz!). İlla *Dracula: Resurrection*'daki gibi detaylı dokular oluşturmak için kasmanıza gerek yok yani. Oyunun soyut mimarisi bazen insanda kaybolmuşluk hissi uyandırıyor. Kötü adamların (More'un yardakçıları) sanki bir 'Temel Reis' çizgi filminden fırlamış gibi olması da ayrı bir olay. Madenin çevresinde uzun adımlarla volta atmaları ortaya komik bir manzara çıkarıyor. George ve Isabelle'in diyalogları akıcı ve doğal bir seslendirmeye sahip. Tabii Fransızca'dan tercüme edildiği için arada garip ve komik gelen aksanlı cümleler kurulabiliyor. Bazen üçüncü bir karakter daha önce hiç duymadığınız bir dilde konuşabiliyor. Aslında konuşmaktan çok vücut dilini kullanarak anlamsız sesler çıkarıyor demek daha doğru olur. Bu garip durumun, oyunun gerçeküstü atmosferine yapılan bir rötuş niteliğinde olduğunu söyleyebilirim.



Oyun çok değişik bir mimariye sahip. Yürüyen bantları kullanarak ulaşım sorununu bir parça çözebilirsiniz.



Körsün diye dilenmene gerek yok. Sapasağlam adamsın. Gerekirse ekmeğini taştan çıkaracaksın!

Başka ilgimi çeken bir olay da oyundaki son derece garip şiddet eğilimi. Raymond'ın sık sık dayak yiyerek kendini yerde bulması veya George'un kör olmasına rağmen polis tarafından tartaklanarak kodese atılması oyunun uysal atmosferini bir anda değiştiriveriyor. Tabii bir *Quake* tarzı şiddetten bahsetmiyorum. Buradaki daha çok savunmasız birinin üzerinde uygulanan şiddet gibi. Ne karşılık verebiliyor ne de kaçabiliyorsunuz. Özellikle Raymond'ın gıkını bile çıkarmaması çok ilginç. Dayak sahneleri sanki doğrudan bilinçaltına hitap ediyor. Oyunun havasında birtakım Freud imgelerinin uçuştuğu kesin ama ne olduğunu söylemek çok güç. Zaten *Isabelle*'in güzel yanı da bu olsa gerek; ifade edilemezliğin dayanılmaz hafifliği.

Ayrıca *Isabelle*'in ödüllü bir oyun olduğunu hemen belirtmeliyim. Möbius Multimedya ödüllerinden basın ve en iyi kurgu ödüllerine sahip. Oyun aklınızda belli başlı sahnelerden çok genel bir izlenim bırakıyor. *Isabelle* tamamıyla farklı bir adventure olduğundan geleneksel anlayıştan oldukça uzak. Yeni tatlar arayanlara, biraz maceraperest olanlara göre bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%75

ARTILAR: Farklı yaklaşım; farklı grafikler; farklı psikoloji.

EKSİLER: Hareket etmek ve karakterler arası geçiş bazen bunaltıcı olabiliyor.

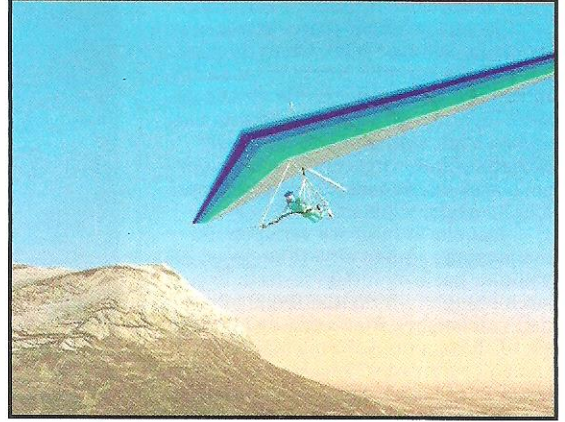
SONUÇ: 'Az çoktur' felsefesini benimseyenlere göre bir oyun.

Hangsim

TÜRÜ: Uçuş Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Wilco **YAYINCI:** Wilco Publications, www.wilcopub.com **GEREKENLER:** Pentium 233, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü, 8MB 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 200MB hard disk alanı, Glide veya Direct 3D uyumlu hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

1999 yılı her türü uçuş simülasyonu için ilginç bir yıl oldu. *Flight Simulator* serisi ile yıllardır lider olan *Microsoft, Fly!* ve *Flight Unlimited III*'ün kalkışa geçmeleri ile kendi hava sahasının kalabalıklaştığını gördü. Ancak bu mücadele sadece uçakların dünyasında yaşanıyordu. Çok popüler bir havacılık türü olan Light Aviation ile kimse ilgilenmemişti. İşte burada Wilco devreye giriyor ve bizleri *Hangsim* ile hang glider, microlite ve paraglider'lerin dünyasına götürüyor.

Buraya kadar herşey, havada uçmak için herhangi bir motor ya da mekanik aksam gerektirmeyen bir uçuş aracını kullanmanın nasıl bir duygu yaşatabileceğini simüle etmek ile ilgili. Yani şimdiye kadar pek çok tecrübe yaşamış ve kendilerini aerodinamiğin efendileri sayan "desktop pilotlarının", uçuşun nasıl gerçekleştiğini anlatan temel fizik bilgilerini tekrardan gözden geçirmeleri gerekecek. *Hangsim*, canavar gibi sesler çıkaran jet motorları yerine, sadece rüzgarın tatlı sesini duyacağınız ve gerçek hayatta olduğu gibi, önsezilerinizi kullanarak havada kalmaya çalışacağınız bir simülasyon. Artık flight yoke'u veya flap derecelerini unutun. Coğrafi özellikleri öğrenin ve rüzgarların sesini dinleyerek termal hava akımlarını yakalayın ya da tehlikeli türbülanslardan kaçmaya çalışın. Oyun mikro-meteoroloji ile ilgili çok isabetli ayrıntılar sunmasına rağmen yine de bazı hatalara sahip. Belli bir irtifada grafikler pek de gerçekçi görünmüyor. 1000 feet'in altında uçmama rağmen (genellikle oyun bu irtifada geçiyor.) yeryüzü şekillerinde belirgin bir pikselleşme fark ettim. Free Flight modunun yanısıra Challenge ve Competition modları da var. Ancak bunlar oyuna pek de artı özellik kazandırmıyor. Ayrıca bazı bug'larda söz konusu. Bir senaryoda tam yere çakılacakken oyuna başlıyorsunuz ve bazen oyun çok iyi bir sistemde dahi kesik kesik oynuyor. Bu oyun, havacılığın her türüne ilgi duyanlar, aerodinamiğin temel özelliklerini öğrenmek isteyenler ve bu sporu daha önce yapmış olanlar için şu anda piyasadaki tek seçim.



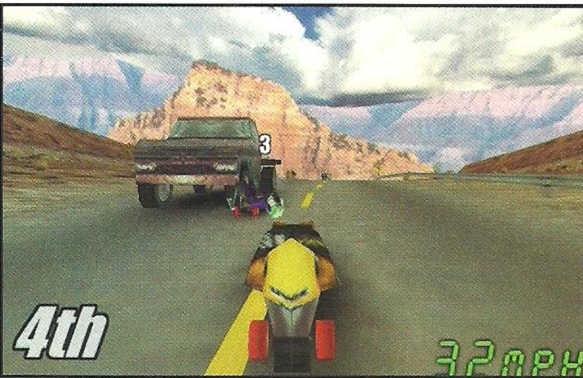
Bu uçuş simülasyonu oyunu; ancak piyasadakilerin aksine sportif alanda olması oldukça ilginç bir fikir.



Jugular Street Luge Racing

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Fusion Interactive **YAYINCI:** Head Games Publishing, 001(612) 942-5202, www.headgames.net **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 155MB hard disk alanı, 8X CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok.

Oyun dünyasında tam da yeni "extreme spor" lar aranıyorken Head Games bir kez daha ortaya çıktı. Bu seferki extreme sporda yere yatarak adrenalin kovalayacaksınız. *Jugular Street Luge Racing*'de, Amerika'da aslında yapılması "tehlikeli ve yasak" olan street luge adlı spor konu edliyor. Bu sporda kaykaya benzeyen tekerlekli bir board üzerine yatarak yokuş aşağı saatte 100 km/h' ye kadar ulaşan hızlarla yarışıyorsunuz. Bu oyunda Yapay Zeka rakiplerinize karşı çok daha abartılı hızlarda yarışacaksınız (saatte 160 km/h gibi). Bu hız tek başına yeterince tehlikeli değilmiş gibi, bir de yoğun trafik, polis barikatı ve yayalar gibi pek çok ekstra engelle daha boğuşacaksınız. *Jugular Street Luge Racing*'in genel olarak grafik motoru ve oynanış yapısı pod racer'ları andırıyor. Yarıştığınız araç her ne kadar çok basit görünse bile verilen hız duygusu son derece etkileyici. Özellikle de 100 km/h'yi geçtikten sonra iş iyice çığrından çıkıyor ve bu sporun neden Amerika'da bile yasaklandığını anlamakta zorluk çekmiyorsunuz. Tüm bu hız duygusunun yanında oyunun grafikleri de son derece akıcı ve bir o kadar da düzgün. Head Games'in daha önce çıkmış olan birbirinden kötü oyunlarının yanında bu oyunun grafikleri adeta parlıyor. Oyunda iki mod bulunuyor; Practice ve Season. Practice modunda ustalığınızı test etmeden önce yarışacağınız pisti serbest olarak gezebileceğiniz pre-race fly-by preview seçeneğini mutlaka kullanın. Bu gerçekten çok yaralı oluyor. Season modunda ise Amerika'nın çeşitli şehirlerini geziyor ve farklı farklı yarışlara katılıyorsunuz. Kazandığınız her yarıştan sonra sponsorların dikkatini çekiyor ve aracınızı upgrade etmek için gerekli parayı kazanabiliyorsunuz. Bu oyun şu an için türünün ilk örneği (HeadGames bu sloganı zaten tüm oyunları için kullanıyor.) ve Head Games'den beklenmeyecek ölçüde de başarılı ve zevkli. Özellikle son zamanlarda pod racer tarzı oyunlardan sıkılan ve biraz daha farklı türler arayan hız meraklıları için iyi bir seçim olabilir. Ancak şunu hiç bir zaman aklınızdan çıkarmayın; bu gibi oyunlardan sıkılma süresi çok kısadır.



Bakın çocuklar, bu sporun(!) oyunu oynanabilir ancak kendisi asla yapılmamalı!



DONANIM

MAYIS 2000

Mercek Altında

Athlon+GeForce: Dost mu, Düşman mı?

En cesur CD-ROM ve DVD-ROM incelemeleri

ATI'den Rage Fury MAXX. 64MB SDRAM aynı kartta…

Altec Lansing'den yeni nesil hoparlör seti… Hayran kalacaksınız.

AMD Athlon

İÇİNDEKİLER

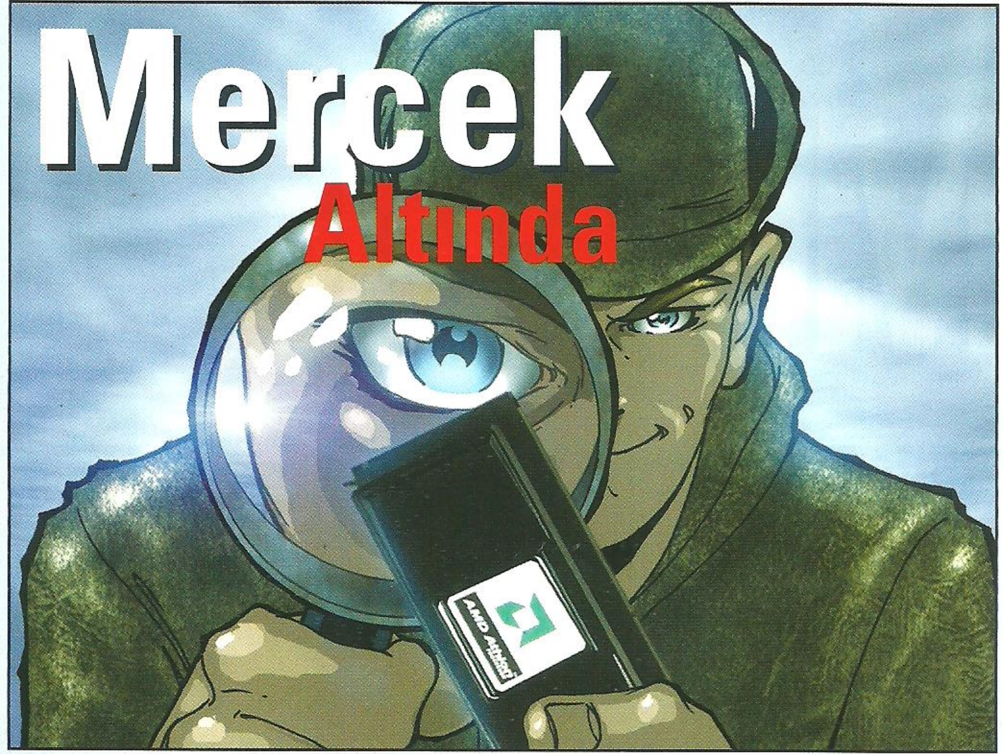
64MB RAM + 2 Grafik İşlemci=ATI Rage Fury MAXX

PC Gamer Türkiye Donanım köşesi olarak bu ay yine birbirinden kaliteli ve dikkat çekici ürünleri sizler için inceledik. Tabii ki bu incelemelerimizin şeref konukları, her zaman olduğu gibi 3D ekran kartlarıydı. Ancak bu ay, sadece GeForce'lar değil, ATI'nin Rage Fury grafik işlemcisini taşıyan iki yeni kartı da sayfalarımızdaki yerlerini aldılar. Bu iki kart, piyasada çok önemli bir yer edinmeyi başaran GeForce'ların artık rakipsiz olmadığını gösteriyor; en azından ATI'nin iddiası bu. Peki ama bu iddia ne kadar doğru? Bu sorunun cevabını inceleme sayfalarımızda bulabilirsiniz.

Ekran kartları konusundaki incelerimiz olanca hızıyla süre dursun, bu ay sayfalarımız arasında üç yeni DVD-ROM sürücü incelemesine de yer verdik. Bildiğiniz gibi DVD-ROM sürücüler, yavaş yavaş tüm sistemlerde yerlerini almaya başladılar. Bu durum bazı kullanıcılar tarafından CD-ROM sürücülerin artık tarihe karışacağı şeklinde yorumlansa da, bu yorumun ne kadar doğru olduğu tartışılır. Yine de ortada bir gerçek var; o da DVD-ROM sürücülerin günden güne popülerliklerini arttırıyor olmaları. Teknik editörlerimiz, DVD-ROM almak isteyen okuyucularımız için piyasanın en prestijli markalarından Creative, Pioneer ve Afreey'in sürücülerini sizler için inceledi. Eğer karar verirken yanılmak istemiyorsanız, bu incelemelere mutlaka göz atmalısınız.

Haberler bölümümüzde ise, birkaç aydır çok fazla kafa karıştıran Athlon işlemcilerin yarattığı sorunlarla ilgili ayrıntılı bir inceleme bulacaksınız. Bu incelememizde Athlon işlemci almak isteyenlerin nelere dikkat etmeleri gerektiği ve ne gibi sorunlarla karşılaşabilecekleri konularında her türlü bilgiyi bulabilirsiniz. Bakalım AMD, Athlon ile gerçekten de Intel'in krallığına ortak olmayı başarabiliyor mu; yoksa daha katetmesi gereken çok yol var mı?

PC GAMER TÜRKİYE



AMD'nin Athlon işlemcisi çok hızlı; ancak sorunsuz bir sistem kurmak için yeterli mi? Bu sorunun cevabını bulabilmek için üç büyük anakart üreticisinin Athlon için ürettiği anakartları GeForce ile test ettik. Bu testlerden öğrendiğimiz herşey içeride...

İNCELEMELER

- **ELSA ERAZOR X2** ....
  SAYFA 120
  Elsa'nın DDRRAM'li ve GeForce'lu ekran kartı, hız rekorları kırmak konusunda oldukça iddialı.
- **ATI RAGE FURY** ....
  SAYFA 122
  Çift grafik işlemci ve 64MB SDRAM aynı kart üzerinde... ATI bizleri şaşırtmaya devam ediyor.
- **CREATIVE 8X ENCORE** ....
  SAYFA 124
  Multimedya devi Creative, 8X DVD-ROM sürücüsüyle daha önceki başarılarını tekrarlayabilme peşinde.
- **ALTEC LANSING ACS56** ....
  SAYFA 125
  Altec Lansing'in ACS56 hoparlör setiyle evinizde gerçek surround keyfini yaşamanız artık hiç de imkansız değil.
- **GUILLEMOT 3D PROPHET GEFORCE 256** ....
  SAYFA 126
- **ATI XPERT 2000** ....
  SAYFA 126
- **SAMSUNG SYNCMASTER 900IFT** ....
  SAYFA 128
- **GUILLEMOT MAXI SOUND FOURTISSIMO** .....
  SAYFA 128
- **KENWOOD 72X TRUE-X** ....
  SAYFA 129
- **CREATIVE FPS1000 MILLENIUM** ....
  SAYFA 129
- **PIONEER DVD-A04SZ** ....
  SAYFA 130
- **AFREEY DD-4010E** ....
  SAYFA 130

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR



- Teknik Sorular ve Cevaplar köşesinde, editörlerimiz sizlerin sorunlarınızı çözebilmek için vargüçleriyle çalışmaya devam ediyorlar. Bu ayın ağırlıklı konusu, geçen ay da olduğu gibi yine upgrade. Sorununuz ne olursa olsun, bize her konuda yazabileceğinizi biliyorsunuz.

Biz pozitif yaşıyoruz, hem de hep beraber...

Globalleşen dünyamızda girişimciler toplumsal gelişmenin hem öncüsü hem de itici gücüdür.
Girişimciler, risk alıp şirketler kurup rekabete katılır, fikir, hizmet, mal, vergi üretir, istihdam sağlarlar.

Günümüzde rekabetin bitmez tükenmez koşusu, aynı zamanda, daha iyi yaşamanın bir başka açıklamasıdır.Çünkü rekabet daha iyi ve önde olabilme güdüsünü, yaratıcılığı, kaliteyi, teknolojiyi geliştirmekte, sonuçta tanımadığımız insanların, ama gerçekte, arkadaşımızın, komşumuzun, yeğenimizin, ülkemizin, nihayetinde insanlığın moral değerlerine, yaşama sevinçlerine katkı sağlamaktadır.

Bilgisayar teknolojisinin çok büyük bir hızla geliştiği yaşadığımız dönem, bireyin günlük hayatına yeni pratikler ve alışkanlıklar katmakta, iletişimden ekonomiye, bilimden siyasete, neredeyse hemen her alanda, olumlu dönüşümler yaşanmaktadır.

İki binli yılların Türkiye'si ve Türkiye'nin son derece aktif, yaratıcı, yapıcı, yeni jenerasyon girişimcileri; bilgisayar teknolojisi ve bu teknolojinin ürettiği yeni iş kollarını çok yakından kavramış, Türk insanını dünya ile kucaklaştırmayı başarmışlardır.

Bilişim 99, ve compex, fuar raporlarında geçen sayısal değerler, görüşlerimizi doğrulayan objektif kanıtlardır.

Oyunlar, sürekli yeni konfigürasyon ihtiyacı doğurduğundan, bilgisayar teknolojisi ve pazarını olumlu etkilemekte, oyunculara ise % Yüz konsantrasyon sağlayıp, zeka, mantık, strateji egzersizlerinin yanı sıra, bilgisayarlarını daha yakından tanımayı, teknolojiyi daha yakından takip etmeyi, bilgisayarlarını daha seri ve doğru kullanmalarını kazandırmaktadır.

Anlaşılır Türkçe, teknolojik bilgilendirme, okurlarımıza telefonda danışmanlık, yüksek kalite anlayışı ve en önamlisi, % 94 oranındaki tutkulu okurumuz gibi; farklı ve üstün yanlarımızı koruyup geliştiren ve ayrıca, toplumsal moral değerlere de sahip çıkan, destekleyip, katılan PC GAMER, bütün rakipleriyle birlikte öncü sektörde bulunmanın kıvancını yaşamaktadır.

Okurlarımızla, sektörümüzle, reklam verenlerimizle, çalışanlarımızla
Biz; pozitif düşünüyoruz, pozitif davranıyoruz, pozitif yaşıyoruz.
Hep beraber ,
Hep beraberce....

HİT *YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş.*
HİT *ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİC. A.Ş.*
HİT *SİGORTA ARACILIK HİZMETLERİ A.Ş.*
PEN *ULUSLARARASI AKADEMİK EĞİTİM VE YAYINCILIK A.Ş.*

Athlon ve GeForce:
Dost mu, Düşman mı?

Son günlerde PC Gamer donanım bölümüne AMD Athlon ve GeForce ile ilgili inanılmaz miktarlarda soru geliyor. Bu kadar çok soru gelmesinin en önemli sebeplerinden biri ise, Internet'teki pek çok donanım sitesinde AMD Athlon'ların, GeForce ile uyumsuz olduğu yolunda çıkan haberler olsa gerek. Bize, "Yoksa bu haberler doğru mu?" diye soranlara biz de şu yanıtı veriyoruz: "Evet, maalesef doğru!"

Ancak yine de aradan geçen kısa zaman içinde Athlon'lu sistemlerde bazı gelişmeler olabileceğini düşünerek, bu fikrin belki değişebileceği inancıyla kendi donanım merkezimizde bir takım testler yapmaya ve Athlon, GeForce beraberliğinin son durumunu kendi gözlerimizle görmeye karar verdik.

NASIL TEST ETTİK?

Athlon ve GeForce testi için üç ayrı AMD anakartı ile sistem kurduk. Bu üç sistemdeki diğer parçalar ise değişmedi. Yalnız Abit BX6/PIII 450 kombinasyonunu diğer AMD sistemlerinden farklı olarak, yalnızca PIII performansını görmek adına test ettik.

İşte test sistemimiz:

1. Athlon 550Mhz CPU
2. Üç adet 128MB PC-133 SDRAM (Micron marka)
   a. Micron marka RAM'ler çalışmazsa bir adet Apacer marka 128MB PC-100 SDRAM yedek olarak bulunduruldu.
3. Diamond MX400 ses kartı. (Marka olarak AMD'nin tavsiyesi)
4. Guillemot 3D Prophet SDR (GeForce)
5. Maxtor DiamondMax VL 8.7GB hard disk (Marka olarak AMD'nin tavsiyesi)
6. Kenwood 72X True-X CD-ROM (Marka olarak AMD'nin tavsiyesi)
7. Hard disk ve CD-ROM anakarta UDMA66 kabloları ile bağlandı. (PIII'lü sistem UDMA33 ile bağlandı.)
8. Mitsumi 1.44" floppy
9. Antec PP-303X 300 Watt Güç Kaynağı (AMD'nin tavsiyesi)
10. KeyTronic 104 Klavye (PS/2-AMD'nin tavsiyesi)
11. Microsoft Wheel Mouse (PS/2-AMD'nin tavsiyesi)

TESTTEKİ ANAKARTLAR:

- FIC SD11 Rev 1.8 (AMD'nin tavsiyesi)
- MicroStar 6167 1.0 (AMD'nin tavsiyesi)
- Asus K7M Rev. 1.04
- Abit BX6 (PIII anakartı)

TESTLER HAKKINDA:

- Quake III (OpenGL, 1024x768x32-bit ve tüm detaylar en yüksek seviyede): Böylesi güçlü sistemleri zorlamanın en iyi yollarından birisi de tabi ki Quake III testidir. Batch dosyası ile Quake III oyun demosunu, sistemin kaldırabileceği son hızda tekrar tekrar oynatarak testi yaptık. ("timedemo 1" komutunu kullanarak). Ancak bu test, büyük ihtimal ile Quake III'deki bir bug yüzünden, hiçbir sistemde (PIII veya AMD fark etmez!) bir saatten fazla çalışamaz ve Windows Desktop'a "out of memory" mesajı ile geri döner. Bizim amacımız ise Athlon'lu sistemlerin bu hatayı kaç dakika sonra ve hangi mesaj ile vereceğini görmekti.

Format C: sürücüsü	✓	✓	✓	✓
Windows 98 kurulumu	✓	✓	✓	✓
AMD AGP miniport sürücüsü version 4.61 kurulumu	✓	✓	✓	
AMD IDE bus master sürücüsü version 1.24 kurulumu	✓	✓	✓	
WinZip 7 kurulumu	✓	✓	✓	✓
DirectX 7a kurulumu	✓	✓	✓	✓
GeForce Detonator sürücüsü version 3.68 kurulumu	✓	✓	✓	✓
MX400 sürücüsü kurulumu	✖ 1	✓	✓	✓
3Dmark 2000 Pro kurulumu	✓	✓	✓	✓
Quake III: Arena kurulumu	✖ 2	✓	✓	✓
QIII batch dosyalarının kurulumu	✓	✓	✓	✓
Quake II kurulumu	✓	✓	✓	✓

NOT

1. Program yüklemesi sırasında çıkan mavi hata ekranını, Device Manager'e gidip "Update Driver"ı tıklayarak, gerekli sürücüyü Diamond'un CD'sinden yükleyerek ve sonra da restart ederek giderdik.

2. Donanım kilitlenmesi. Bu problemi gidermek için DIMM3'deki RAM modülünü çıkardık ve 256MB RAM ile sistemi yeniden başlattık. Hem Diamond MX 400'ün install problemi, hem de sistem kilitlenmesi giderildi ve Quake III testi devam etti.





• 3DMark 2000 Pro (D3D, 1024x768x32-bit, 32-bit texture, 24-bit Z-buffer, triple frame buffer, D3D hardware T&L): Hepinizin de bildiği gibi bu program tüm 3D ekran kartlarının testlerinde kullanılan en iyi program. Ayrıca işlemcilerin 3D özelliklerini sonuna kadar zorlaması ve sürekli olarak tekrar edilebilmesi sayesinde de testimizin en güvenilir veri kaynağı olarak kullanıldı.

• Quake II (OpenGL, 1024x768x16-bit): Quake III ile yaptığımız testin bir benzeri olarak, bu defa Quake II'nin normal demosunu default hızda sürekli çalıştırdık ve single-player oyununu simüle ettik.

İŞTE TEST SONUÇLARI VE DÖRT ANAKARTIN PERFORMANSI:

MICROSTAR 6167

• Bir saatlik Quake III: Arena testi - BAŞARILI. Oyun bir saat kadar devam etti ve bir saat sonunda beklendiği gibi kilitlendi (Bu kilitlenme tüm normal sistemlerde olur.)

• Kesintisiz 6 tekrarlı 3DMark 2000 testi (yaklaşık bir saat) - BAŞARISIZ. Test başladıktan 45 dakika sonra 3DMark, sistemi kilitlemeden Desktop'a geri döndü. Micron marka RAM'lerin ikisi çıkarıldı ve 128MB RAM ile devam edildi ama sonuç değişmedi. Ses kartı ve Micron RAM'ler çıkarıldı ve 128MB'lik Apacer RAM takıldı. Sonuç yine değişmedi.

• Bir saatlik Quake II testi - BAŞARILI.

ASUS K7M

• Bir saatlik Quake III testi - BAŞARILI. Oyun bir saat kadar devam etti ve bir saat sonunda beklendiği gibi kilitlendi (Bu kilitlenme tüm normal sistemlerde olur.)

• Kesintisiz 6 tekrarlı 3DMark 2000 testi (yaklaşık bir saat) - BAŞARISIZ. Tıpkı MS 6167'li sistemde olduğu gibi, bu sistem de 30 dakikalık bir çalışmadan sonra donanım kilitlenmesine sebep olmadan Desktop'a geri döndü. Micron marka RAM'lerin ikisi çıkarıldı ve 128MB RAM ile devam edildi ama sonuç değişmedi. Ses kartı ve Micron RAM'ler çıkarıldı ve 128MB'lik Apacer RAM takıldı. Sonuç yine değişmedi.

• Bir saatlik Quake II testi - BAŞARILI.

FIC SD11

• Bir saatlik Quake III testi - BAŞARILI. Oyun bir saat kadar devam etti ve bir saat sonunda beklendiği gibi kilitlendi (Bu kilitlenme tüm normal sistemlerde olur.)

• Kesintisiz 6 tekrarlı 3DMark 2000 testi (yaklaşık bir saat) - BAŞARILI. Bu sistem ilk bir saat içinde düzgün olarak çalıştı. Ancak biz bir 3DMark test rutini daha uyguladık ve o zaman sistem Desktop'a geri döndü.

• Bir saatlik Quake II testi - BAŞARILI.

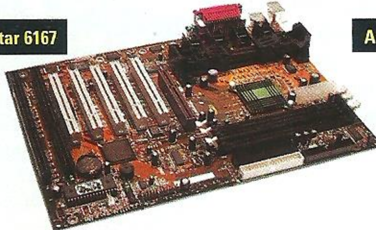
Abit BX6 with 450 MHz PIII

• Tüm testler başarıyla tamamlandı.

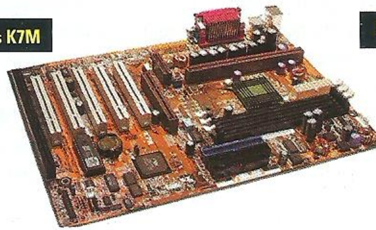
SONUÇLARIN ANALİZİ:

Öncelikle şu yorumu yapalım; Bu testin sonuçlarına bakarak, Athlon ve GeForce'un zor ikiliyi oynadıklarını rahatlıkla söyleyebiliriz. Üstelik AMD tarafından tavsiye edilen parçaların bulunduğu ve nVidia'nın en son GeForce sürücülerinin kullanıldığı sistemler kullanılmasına rağmen. Ancak bizi en çok sinirlendiren şey ise AMD'lerin kronik problemi olan "Desktop'a geri dönme"nin hala devam etmesiydi. PIII'lü sistem en ufak bir sorun çıkarmadan tüm testleri geçerken AMD'li sistemler sürekli olarak 3DMark testlerinde "boğuldu". Bizi her zaman için deli eden problem ise Athlon'ların inanılmaz derecede donanım seçmesi ve olmadık yerlerden olmadık hatalar çıkarabilmesi. (Güç kaynağınızı beğenmeyen bir işlemciniz olursa ne yapabilirsiniz?) RAM'leri dahi markası ile arayacak, ekran ve ses kartlarınızı işlemciye göre seçeceksiniz ki Athlon'unuz naz yapmasın. GeForce'u bırakın, herhangi bir 3D kart ile de pek çok sorunla karşılaşma olasılığınız var. Athlon kullanıcıları için artık sıradan bir olay haline gelen "Dektop'a geri dönüş" problemini diğer pek çok 3D kart ile de yaşayabilirsiniz. Biz PC Gamer donanım bölümü olarak genelde anakart testi yapmayız ancak burada test ettiğimiz üç anakart düzgün bir şekilde çalışıncaya veya başka bir marka gelip de bu üç markadan daha iyi bir anakart yapıncaya kadar bu tip testlerimiz sürecek. Eğer yine de Athlon işlemcili ve GeForce kartlı bir sistem kurmak istiyorsanız alışveriş yapacağınız satıcının parça değiştirme ve geri alma gibi esnekliklere sahip olmasına dikkat edin (RAM ve Güç Kaynağı gibi parçalara da özellikle dikat edin.) Ayrıca daha önce Athlon'lu sistemleri kullanmış veya satmış olan kişilerden de Internet yolu ile bilgi almaya ve uyumlu parçaları bulmaya özen gösterin. Bu sayede satıcılar ile gereksiz münakaşaya girmekten ve baş ağrılarından kurtulmuş olacaksınız. Gelecek ay daha büyük bir güç kaynağı ve daha farklı markada RAM modülleri ile testlere devam edeceğiz. Athlon'cular bizi izlemeye devam etsinler.

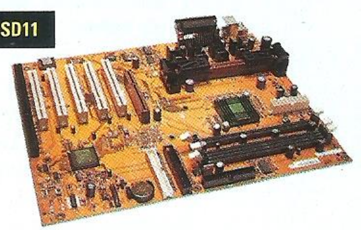
Microstar 6167



Asus K7M



FIC SD11



■ ELSA

Erazor X2



ÜRETİCİ FİRMA
ELSA,
www.elsa.com

İTHALATÇI FİRMA
Karma,
(0212) 239 32 00,
TET,
(0212) 256 35 32,

FİYATI
308$ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
4120Mark@640x480
Game1: 72,2fps; 54,3fps; 39,0fps
Game2: 112,4fps; 41,3fps; 24,1fps
3743Mark@1024x768
Game1: 72,9fps; 54,6fps; 34,0fps
Game2: 85,2fps; 40,9fps; 24,3fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 70,2fps
1024x768: 66,8fps
1600x1200: 34,6fps
32 bit renk:
800x600: 68,9fps
1024x768: 57,5fps
1600x1200: 21,1fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 130,4fps
1024x768: 118,7fps
1600x1200:58,5fps
32 bit renk:
800x600: 129,0fps
1024x768: 109,4fps
1600x1200: 45,9fps

Biraz geç de olsa, 3D dünyasının yıldızlarından biri olan Elsa'nın Erazor X2'sini nihayet Donanım'a konuk etmeyi başardık. O da sunduğu yüksek performansla bizleri büyüledi.

Kasım ayında incelediğimiz ilk GeForce kart olan Creative 3D Blaster Annihilator'dan beri, bu grafik işlemcisini taşıyan birçok kartı sayfalarımıza konuk ettik ve belki dikkat etmişsinizdir, bugüne kadar incelediğimiz tüm GeForce'lar bizden Editörün Seçimi ödülünü almayı başardı. Aslında bunda şaşırtıcı bir durum yok. GeForce gibi üst düzey bir grafik işlemciye sahip olan bir kartın neler yapabileceği artık herkes tarafından anlaşılmış durumda. Bu ay da, Donanım köşesi olarak piyasanın önde gelen ekran kartlarını sizler için inceledik ve nVidia'ya olan hayranlığımız biraz daha arttı. Ancak bu kartlardan biri var ki, bugüne dek sayfalarımıza konuk olan tüm ekran kartları arasında, çok ufak bir farkla da olsa en hızlı kart olmayı başardı. Elsa'nın Erazor X2'si, gerek müthiş 3D performansı, gerek üretim kalitesiyle ekran kartı piyasasının yükselen yıldızı olmayı rahatlıkla hak ediyor.

Elsa Erazor X2, yukarıda da bahsettiğimiz, nVidia'nın GeForce grafik işlemcisini taşıyor. Ancak sergilediği yüksek performansda bu işlemci kadar, üzerinde yer alan 32MB DDRRAM'in de önemli bir rolü olduğu gerçek. Artık donanımla ilgilenen herkes, DDRRAM modülerinin bir ekran kartı için ne kadar önemli olduğunu biliyordur. Erazor X2'nin üzerindeki modüller 300MHz hızında çalışıyor. İşlemcinin çekirdek hızı ise 120Mhz ile sınırlanmış. Bu hızları overclock etme şansınız elbette ki var. Ama bunu yapmak için sürücüleri kullanabileceğinizi bekliyorsanız çok yanılıyorsunuz. Çünkü kartın sürücüleri overclock imkanı sunmuyor. Eğer böyle bir isteğiniz varsa bu iş için ayrı bir program kullanmanız gerekli. Kartın overclock performansına ise incelememizin ilerleyen kısımlarında değineceğiz.

Elsa Erazor X2, 3D performansı ile bizi oldukça etkiledi. Bugüne dek incelediğimiz tüm GeForce'ların ortak özelliği, OpenGL konusunda oldukça başarılı oluşlarıydı. Ama Erazor X2, Direct3D konusunda da son derece iddialı olduğunu ortaya koydu. 3D Mark 2000 testlerimizde, hem düşük çözünürlüklerde hem de yüksek çözünürlüklerde elde ettiği skorlar, kartın gerçek bir Direct3D canavarı olduğunu ispatlıyor. Özellikle 640x480 çözünürlük ve 16 bit renk'te 4120 Mark gibi çok yüksek bir skora imza atmayı başaran Erazor X2, aynı zamanda OpenGL performansıyla da göz dolduruyor. DDRRAM'e sahip olması, kartın yüksek çözünürlüklerde bile çok yüksek kare oranları verebilmesine olanak tanıyor. Quake III: Arena testimizde 1024x768x32bit renk'de elde ettiğimiz 57,5fps ve 1600x1200x32bit renk'de elde ettiğimiz 21,1fps'lik değerler, Erazor X2'nin piyasadaki birçok karttan çok daha başarılı bir ürün olduğunun en güzel kanıtları.



Elsa'nın Erazor X2'si, Direct3D konusunda gelmiş geçmiş en hızlı 3D kart olmayı başardı.

Kartı overclock ederek yaptığımız testlerde ise, Erazor X2'nin bu konuda da, diğer tüm GeForce kartlarda olduğu gibi, son derece üstün bir performans sergilediğini gördük. 300MHz olan bellek hızını 350MHz'e overclock ettiğimizde, Quake III: Arena performansında 4-5 karelik önemli bir artış sağlayan kart, üzerindeki soğutucu ve fan sayesinde çok ciddi bir ısınma sorunu da yaşatmadı.

Erazor X2'nin dikkat çekici bir diğer özlliği ise, arka panelinde yer alan S-Video çıkışı. Bu çıkış sayesinde bilgisayarınızı TV'nize bağlamanız mümkün. Üstelik bu bağlantıyı yapabilmek için ihtiyaç duyacağınız kablo da kutu içine dahil edilmiş. Bu özellik bir de başarılı MPEG-2 çözme özelliğiyle birleşince, dev ekran bir TV'de DVD film izleme keyfi yaşayamamanız için hiç bir neden kalmıyor. Tabii bunun için bir DVD-ROM sürücüye ihtiyacınız olduğunu hatırlatalım...

Kartla birlikte gelen zengin yazılım desteğinden de biraz bahsetmekte fayda var. Bu yazılımlardan ilki, Elsa'nın DVD Player'ı. Adından da anlaşılacağı gibi program DVD filmleri izlemenizde size yardımcı olması için tasarlanmış. Bu programın yanı sıra, yakın geçmişte taraflı tarafsız tüm oyuncuların beğenisini kazanan Drakan isimli oyunun tam sürümü ve içinde Driver, Expendable, MechWarrior 3, N.I.C.E.2, Rollcage ve Grand Prix 500 gibi birçok oyunun demosunu barındıran CD de, kartla birlikte kullanıcılara sunuluyor.

Kartın kullanım kılavuzundan da bahsetmeden geçemeyeceğiz. Birçok üreticinin aksine Elsa, bu kart için oldukça kapsamlı bir kullanım kılavuzu hazırlamayı uygun bulmuş. Kılavuz, gerçekten de ihtiyacınız olabilecek tüm bilgileri içeriyor ve her hangi bir noktada takılmanız durumunda bile sorunlarınızı çözebilmenizde size yardımcı oluyor.

Sonuç olarak Elsa, Erazor X2 ile kendinden bekleneni bir kez daha başarmış gibi görünüyor. Sadece kartın fiyatının biraz yüksek oluşundan yakınabiliriz ancak yüksek performansıyla bu fiyatı hak ettiğini de söylememiz mümkün. Eğer 300$'dan daha yüksek bir ücret ödemeyi göze alabiliyorsanız, Elsa Erazor X2'yi gözünüz kapalı bir şekilde alabilirsiniz. Kesinlikle pişman olmayacağınızı şimdiden garanti ediyoruz.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek Direct3D ve OpenGL performansı; S-Video çıkışı; 32MB DDR-RAM; zengin yazılım ve oyun desteği; başarılı MPEG-2 performansı.

EKSİLER Fiyatı yüksek; sürücülerden overclock imkanı sunmuyor.

SONUÇ Erazor X2, yüksek fiyatını ve hatta fazlasını hakeden çok başarılı bir kart.

■ ATI

Rage Fury MAXX

ÜRETİCİ FİRMA
ATI,
www.ati.com

İTHALATÇI FİRMA
Karma,
(0212) 239 32 00,

FİYATI
286$+KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)

2687Mark@640x480
Game1: 54,1fps; 35,4fps; 16,1fps
Game2: 67,0fps; 32,5fps; 18,9fps
2564Mark@1024x768
Game1: 53,6fps; 35,3fps; 16,3fps
Game2: 57,4fps; 32,1fps; 19,0fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)

16 bit renk:
800x600: 50,6fps
1024x768: 47,9fps
1600x1200: 27,1fps

32 bit renk:
800x600: 50,3fps
1024x768: 45,5fps
1600x1200: 20,9fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)

16 bit renk:
800x600: 96,1fps
1024x768: 92,4fps
1600x1200:49,1fps

32 bit renk:
800x600: 96,4fps
1024x768: 90,4fps
1600x1200: 46,4fps

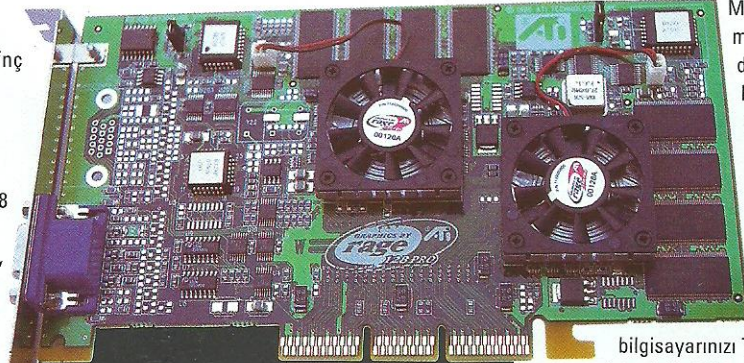
Dünyanın en büyük 3D kart üreticilerinden biri olan ATI, çift işlemci ve 64MB'lık yeni kartıyla GeForce'lara rakip olabilecek mi?

3D dünyasında yaşanan akıl almaz mücadele, her geçen gün yeni ürünlerin piyasaya sürülmesine neden oluyor. Günümüzde GeForce grafik işlemcisine sahip olan ekran kartları, bu mücadelenin tartışmasız birinci sırasında yer alıyorlar. Ancak zaman geçtikte karşılarında çok daha güçlü rakipler bulmaya başladıkları da bir gerçek. Dünya'da en fazla ekran kartı satışına sahip olma ünvanını elinde bulunduran ATI de, bu mücadeleye son ürünü olan Rage Fury MAXX ile katılıyor. Kart, performansından çok, ilginç özellikleri ile dikkatimizi çekti. Peki ama bu ilginç özellikler neler?

Rage Fury MAXX, üzerinde iki adet Rage 128 Pro grafik işlemci ve 64MB SDRAM barındıran, oldukça büyük bir kart. Zaten MAXX isminin sonundaki iki X, iki işlemciyi simgeliyor. Bugüne dek tek bir grafik işlemci ve maksimum 32MB belleğe sahip olan ekran kartlarına alışık olan biz kullanıcılar için bu özelliklerin ilk bakışta oldukça şaşırtıcı geldiğini kabul etmek gerekli. Şimdi sırasıyla iki işlemci ve 64MB belleğin ne anlama geldiğini açıklamaya çalışalım.

Kart üzerinde yer alan iki Rage 128 Pro işlemci, ATI tarafından geliştirilen ve "alternate frame rendering" ya da kısaca "AFR" adı verilen teknoloji sayesinde aynı anda kullanılıyor. Her işlemci farklı kareleri aynı anda render ederken, birinin diğerini beklemesine de gerek kalmıyor. Yani aslında Rage Fury MAXX, tek bir kart olsa da, ayrı iki ekran kartının birarada kullanılması mantığına uygun olarak çalışıyor. Tabii böyle olunca da, her bir işlemci için belli bir bellek büyüklüğü ayrılması gerekli oluyor. İşte 64MB belleğin açıklaması da aslında bu. Yani bahsi geçen 64MB'ın 32MB'I ilk işlemci için, geri kalan 32MB'I da ikinci işlemci için ayrılmış. Karttan 64MB belleğe sahip bir kartmış gibi bahsetmemiz bu yüzden pek de mümkün değil. Çünkü yukarıda da belirtmeye çalıştığımız gibi, Rage Fury MAXX'in aynı anda kullanılan iki ayrı karttan çok da büyük bir farkı yok. Ama bu durum, tabii ki dünyanın sonu anlamına da gelmiyor. Bugün kullanılan tüm ekran kartlarında zaten 32MB bellek bulunuyor ve açıkçası bu büyüklük bizce yeterli. Sonuç olarak, kullanılan "AFR" teknolojisini Voodoo2'ler zamanında oldukça yaygın olan "SLI" teknolojisine benzetmek çok da yanlış olmaz.

Her iki Rage 128 Pro işlemcinin çalışma hızı 153MHz, bellek hızı ise 130Mhz. Kartın kurulumu oldukça kolay ve kısa süre içinde tamamlanıyor. Bu arada kurulumun Türkçe olduğunu da belirtmekte fayda var. Bu sayede kurulum sırasında bir sorunla karşılaşsanız bile, bu sorunun ne olduğunu rahatlıkla anlayabilirsiniz. Kurulum tamamlanınca Windows'un "aygıt yöneticisi"nde iki adet kart görünüyor. Bunlardan ilki birinci Rage 128 Pro işlemciyi, diğeri ise ikinci Rage 128 Pro işlemciyi simgeliyor.



İki işlemci ve 64MB SDRAM, kartın boyutlarının bir hayli büyük olmasına neden olmuş.

Rage Fury MAXX'ın tüm bu ilginç özelliklerinin altında nasıl bir performans yattığına gelince... Eğer karttan herhangi bir GeForce kartın performansını almayı bekliyorsanız çok yanılıyorsunuz. Çünkü yaptığımız testler, Rage Fury MAXX'in çok da hızlı bir 3D kart olmadığını ortaya koydu. Direct3D performansını görebilmek için kullandığımız 3D Mark 2000 testinde kartın 640x480 çözünürlükte elde ettiği 2687Mark, GeForce işlemciye sahip kartlara oranla oldukça düşük. Ayrıca yine aynı testte yer alan "helicopter" demosunu 16bit renkte çalıştırırsanız, çok önemli render hataları ortaya çıkacağını siz de kendi gözlerinizle görebilirseniz. Ama kart, 32bit renkte sunduğu görüntü kalitesiyle, bizi kendine hayran bıraktırmayı başardı. Aynı durum OpenGL konusunda da söz konusu. Hem Quake III: Arena, hem de Quake II testlerimizde ortaya çıkan kare oranları, Rage Fury MAXX'in bu konuda da GeForce kartların gerisinde kaldığını gösteriyor. Ama bu durumu, Rage Fury MAXX'in yetersiz bir kart olduğu yönünde yorumlamak doğru olmaz. Hem Direct3D ham de OpenGL konusunda kartın elde ettiği değerler, günümüzün popüler oyunlarını oynayabilmek için son derece yeterli.

Rage Fury Maxx'in en önemli artı özelliği, DVD performansında ortaya çıktı. Zaten DVD konusunda başarısını asla tartışamayacağımız ATI'nin, bu kartında da müthiş bir MPEG-2 özelliğine yer vermiş olması, aslında bizi çok da şaşırtmadı. Sisteminiz ne kadar düşük veya eski olursa olsun, Rage Fury MAXX ile hemen hemen hiç kare atlamadan DVD filmleri rahatlıkla izleyebilmeniz mümkün. Üstelik bu sayede ayrı bir MPEG kartına da ihtiyacınız kalmıyor. Ama kart üzerinde S-Video çıkışına yer verilmemiş olması, bilgisayarınızı TV'ye bağlayıp daha büyük bir DVD keyfi yaşamanızı engelliyor. Bizce böylesine ilginç bir kart üzerinde bir de TV çıkışına yer verilmiş olması çok daha iyi olurdu.

ATI, Rage Fury MAXX ile her ne kadar başarılı bir iş çıkarmış olsa da, sürücülerden kaynaklanan bazı hatalar ve fiyatının performansına göre çok yüksek olması nedeniyle bu karttan beklediği başarıyı elde edemeyebilir. Eğer 32bit'te inanılmaz net ve temiz grafikler ilginizi çekiyorsa Rage Fury MAXX'I mutlaka değerlendirin. Ama istediğiniz hız ve performanssa, tercihinizi GeForce'lardan yana kullanmanızda yarar var.

SON KARAR

ARTILAR Çift grafik işlemci; 64MB SDRAM; 32bit renkte inanılmaz grafikler.

EKSİLER Çok kötü 16bit render özelliği; yetersiz 3D performansı; S-Video çıkışı yok.

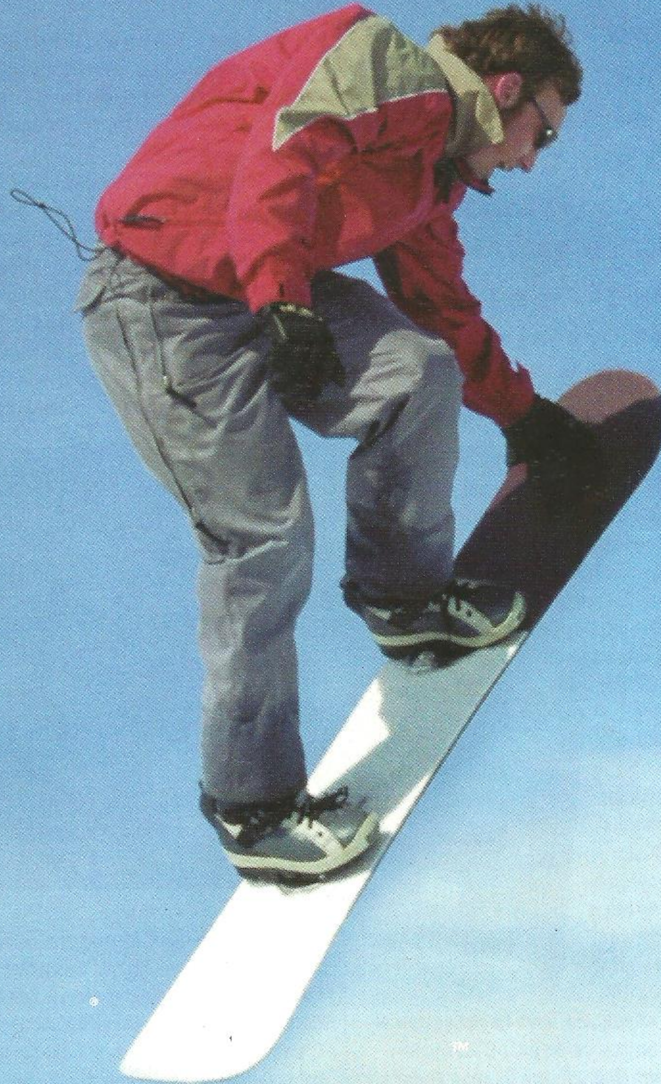
SONUÇ ATI, sürücüler üzerinde biraz daha çalışırsa kartın performansını daha yukarı çekebilir. Ama şimdilik GeForce'lar daha mantıklı.

Personal Digital Entertainment

Burada başlar.

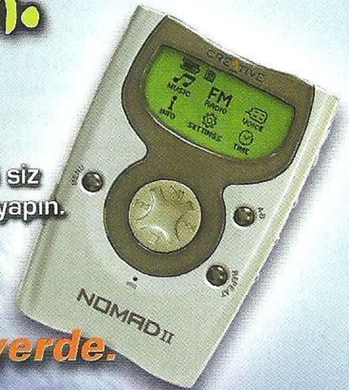
CREATIVE.COM

NOMAD™



Nereye giderseniz gidin. istediğinizi dinleyin.

Sadece duymak istedikleriniz dinleyin. Bu kesin seçme özgürlüğü. İster internet'ten aldığınız birmüzik, bir CD derlemesi ya da radyo olsun, hepsini NOMAD II'de duyun. Farklı dijital ses formatlarıkaygılarınızı unutun. Sizi istediğinizi dinlemek konusunda tamamen özgür bırakan NOMAD II gibi siz de gelecek için bir adım önde olun. Nereye giderseniz gidin, ne yaparsanız yapın.



Dijital Ses – Herhangi bir formatta, herhangi bir yerde.

- MP3 ve diğer formatları destekler
- Kablolu uzaktan kumanda
- Stereo kulaklık
- LCD ekran
- Ses kaydetme özelliği
- Smart-Media slotu
- Universal Serial Bus bağlantısı

En son NOMAD ürünleri için www.nomadworld.com ziyaret edin.

CREATIVE

DVD Encore 8X

ÜRETİCİ FİRMA
Creative,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50,
GenpaCom,
(0212) 288 10 78,
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
292$ + KDV

BENCH MARKLAR

DVD TACH 98
Maksimum Okuma Hızı: 7690kps
Minimum Okuma Hızı: 6325kps
Ortalama Okuma Hızı: 4601kps
Veri Erişim Süresi: 186ms

Creative 8X DVD-ROM ve Dxr3 kartından oluşan yeni Encore 8X DVD kitiyle karşımızda. Acaba firma Encore 6X'de yakaladığı başarıyı bu yeni ürünüyle devam ettirmeyi başaracak mı?

Kısa bir süre öncesine kadar DVD-ROM'lar bilgisayarlarımız için gereksiz olarak düşündüğümüz elemanlardı. Çıkartılan ilk sürücülerin düşük performansları, birçok CD formatını desteklememeleri ve yüksek fiyatları bizi bu düşünceye iten faktörlerin başında geliyordu. Ayrıca henüz DVD için üretilmiş öyle aman aman oyunlar bulunmaması da bu düşüncemizi perçinliyordu. Ancak o dönemde, yani DVD ile yeni tanıştığımız dönemde atladığımız veya henüz yaygın olmayan bir şey vardı; o da DVD filmler.

Herhalde içinizde bugüne kadar bir CD filmi izlememiş olanınız yoktur. Özellikle fiyatları bu kadar düşmüşken ve artık neredeyse köşe başındaki bakkalımızda satılmaya başlanmışken. Ancak MPEG-1 formatındaki bu filmlerin hemen hepsinin korsan olduğunu unutmamak gerekiyor. Ayrıca görüntü ve ses kaliteleri göz önüne alındığı zaman değil bir sinema keyfi yaşatmaları TV kalitesine bile ulaşamadıkları bir gerçek. İşte bu noktada DVD sürücüler ve MPEG-2 formatı kendilerini gösteriyor. Öncelikle hem görüntü hem de ses kaliteleri MPEG-1'in çok çok üstünde. Ayrıca bu filmler 32 farklı dilde altyazı imkanı sunuyor bunun yanında farklı dillerde dublaj içerenleri de bulunuyor. Özel olarak hazırlanan filmlerde aynı sahneyi farklı kamera açılarından seyretmek, kamera arkası görüntülerini izleme veya filmi istediğiniz bir sonla bitirme gibi bir şansınız da bulunuyor. Bu imkanların yanı sıra DVD'nin ses özellikleri sadece sinemalarda bulabileceğiniz kalitede; çünkü DVD'ler gerçek sinema hissini yaratabilmek için AC-3 (Dolby Surround Sound) desteği sunuyor.

Günümüzde artık bilgisayarlar üzerinde standart bir parça olmaya başlayan DVD-ROM sürücüleri sizlere daha iyi tanıtabilmek amacıyla bu ay üç ürünü incelemeye aldık. Bu ürünlerin ilki multimedya dünyasının dev firması Creative'in Encore 8X'i. Encore 8X, 8X bir DVD-ROM ve ünlü Dxr3 decoder kartından oluşan bir DVD kiti. Donanım bölümünü yakından takip eden okurlarımız Temmuz 99 sayımızda incelediğimiz ve bizden Editör'ün seçimi ödülünü almayı başaran Encore 6X'i hatırlayacaklardır. Acaba Creative Encore 8X ile aynı başarıyı yakalayabilmiş mi isterseniz şimdi onu irdeleyelim.



Encore 8X'de yer alan Dxr3 MPEG kartı piyasada bulunan en iyi MPEG kartlarından biri.

İlk olarak hız açısından yaptığımız testlere değinecek olursak, Encore 8X'in bizi biraz hayal kırıklığına uğrattığını hemen belirtmemiz gerekiyor. DVD-Tach programına göre ürün ortalama 4.5X hızına erişebildi; Encore 6X'de ise bu hız 4.6X dolaylarındaydı. Bu konuda biraz yavaş kalan ürün, CD okuma hızında bu açığını kapatmayı başardı. Maksimum CD okuma hızı 40X olarak belirtilen Encore 8X, ortalama 27.1X hızına ulaşmayı başardı. Bu değerin Creative'in 52X CD-ROM'unun hızına yakın çıkması dikkatimizi çeken bir diğer nokta oldu. Ürünün 186ms'lik erişim süresi ise bizi oldukça hayal kırıklığına uğrattı. Çünkü bu DVD sürücüler için çok önemli olan bir kriter ve bu değerin 100ms dolaylarında olması gerekir.

Encore 8X CD-Audio, CD-I (Digital Video), CD-ROM/XA, CD-RW, CD-r, Photo CD, Enhanced Music CD, Video CD, CD-Text, DVD-ROM, DVD-RAM ve DVD-Video gibi bütün geçerli CD ve DVD standartlarını destekliyor. Bu medya türlerinin çoğunu bu sürücüyle test ettik ve herhangi bir sorunla karşılaşmadığımızı ve ürünün bu konuda oldukça başarılı olduğunu belirtmemiz gerekiyor.

Encore 8X'i incelediğimiz diğer DVD-ROM sürücülerden ayıran ve en az hız kadar önemli olan bir diğer özelliği de Dxr3 (DynamicXtended Resolution) Decoder kartı. Hemen hepinizin aklına şu soru gelecektir. Artık yeni nesil tüm ekran kartları MPEG-2 desteğine sahipler, neden bir decoder kartına ihtiyaç duyayım ki? Dxr3 bu sorunun cevabını göstermiş olduğu performans ile veriyor. Tek işi MPEG çözmek olan bu kartın bugüne kadar gördüğümüz en iyi MPEG Decoder kartı olduğunu belirtmemiz gerekiyor. Creative Encore 6X'deki Dxr3 kartını daha da geliştirmiş ve ortaya gerçekten çok güzel bir sonuç çıkmış. Görüntü kalitesi gerçekten mükemmel ve hiç sorun çıkarmadan işini çok güzel bir şekilde yapıyor. Bu kart ile film oynadığı sırada görüntünün pozisyonunu ayarlamanız mümkün ve PC-DVD yazılımı sayesinde de istediğiniz iki nokta arasındaki görüntüyü kaydetmeye kadar birçok imkana sahip oluyorsunuz. Bu arada bu yazılımın bugüne kadar karşılaştığımız en iyi DVD yazılımlarından biri olduğunu da belirtmeden geçmeyelim. Bu kart Windows ortamında 32-bit renk derinliğinde 1600x1200 çözünürlüğü 85Hz yenileme hızında verebiliyor. Bu görüntü TV-out ile televizyonunuza aktarıldığında PAL sistemlerde 640x480 çözünürlükte 50Hz, NTCS sistemlerde ise 640x400 ve 600x400 çözünürlüklerinde 60Hz olabiliyor.

Sonuç olarak Encore 8X bizlere komple bir DVD çözümü sunuyor. DVD okuma hızı bakımından Encore 6X ile aynı değerleri veriyor olsa bile piyasada bulunan en iyi DVD-ROM sürücülerden biri olduğu gerçek. Ancak Encore 6X DVD kitine sahipseniz, bu ürüne geçmeniz çok da gerekli değil.

SON KARAR

ARTILAR Geliştirilmiş Dxr3 Decoder kartı; yüksek görüntü kalitesi

EKSİLER Düşük DVD okuma hızı

SONUÇ Piyasada 10X DVD-ROM sürücüler dolanırken, Creative'ın yeni modelinin 8X hızında olması düşündürücü. Ancak ürünün Dxr3 kartı bu açığını çok güzel bir şekilde kapatıyor.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ALTEC LANSING ACS56

Altec Lansing özellikle Amerika oyun piyasasında çok tutulan bir PC Audio firması. Oyuncular için geliştirdiği ACS56, dört hoparlör desteği ve kalitesiyle göz dolduruyor.

Altec Lansing, PC Auido piyasasında dünyanın en önde giden hoparlör üreticilerinden birisi. Ne yazık ki ülkemizde çok fazla tanınmayan bu firma üretmiş olduğu kaliteli ürünlerle özellikle Amerika oyun çevresinde çok tutuluyor. Böylesine kaliteli ürünler çıkartan bir firmanın ülkemizde fazla tutulmaması daha doğrusu tanınmaması gerçekten üzücü. Firmanın bu ay incelemeye aldığımız ürünü ACS56 ismini taşıyor ve bu hoparlör setinin özellikle biz oyun meraklıları için geliştirilmiş olduğunu hemen belirtmemiz gerekir.

Bilindiği gibi üç boyutlu pozisyonel ses efekti teknolojisi ile ilk defa Aureal'ın geliştirdiği A3D standartı sayesinde tanıştık. Hemen ardından Creative Labs'ın EAX'ı geliştirmesi bu teknolojisinin daha da yaygınlaşmasına bir etken oldu. Son zamanlarda 3D ses kartlarının eriştiği yüksek satışı grafiği göz önüne alınırsa bu teknolojinin sıkı oyuncular için vazgeçilmez bir hale geldiğini söylemek yanlış olmaz. Ayrıca artık neredeyse bütün oyunların üç boyutlu ses desteğine sahip olduklarını da belirtelim. Ancak tüm bu oyun ve ses kartları tek başlarına çok şey ifade etmiyorlar. Gerçek zevki alabilmek için iyi bir hoparlör setine sahip olmak da gerekli ve bunun için dört hoparlörlü sistemler ideal. A3D ve EAX standartları iki hoparlörle bile oldukça iyi bir derinlik yaratsa da; 4 hoparlörlü sistemlerin verdiği üç boyut ve surround hissi kesinlikle tartışılmaz. Ayrıca DVD teknolojisi ile birlikte bu sitemler evinizi bir sinemaya dönüştürebilir.

Altec ACS56, 4+1 olarak tabir ettiğimiz 4 hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan bir hoparlör sistemi. Oldukça zarif ve sade bir dış görünüşe sahip. Özellikle subwoofer'ın tasarımının bizi çok memnun bıraktığını belirtelim. Ahşap bir kasaya sahip bu subwoofer'ın sadece alt tarafı açık bırakılmış ve bu sayede bas seslerin daha derinden gelmesi sağlanmış. Masanızın altına yerleştirdiğiniz zaman en güzel sonucu alabileceğiniz bu subwoofer'ın üzerinde herhangi bir ayar düğmesi bulunmaması ürünün hoşumuza giden bir diğer özelliği oldu. Böylelikle ikide bir masa altına girmek gibi bir dertten kurtulmuş oluyorsunuz. Bu subwoofer'ın arkasında dört hoparlör çıkışı, iki hoparlör ve bir dijital giriş yer alıyor. Bu giriş ve çıkışlar farklı renklerle işaretlenmiş. Bu sayede sistemin kurulumu oldukça basite indirilmiş. Sadece birkaç dakikanızı ayırarak bu işlemi herhangi bir zorlukla karşılaşmadan gerçekleştirebilirsiniz. Tek yapmanız gereken giriş ve çıkışlara aynı renklerle işaretlenmiş olan kabloları bağlamak.



Altec ACS56 oldukça sade bir tasarıma sahip; sistemin bütün ayarları sağ hoparlör üzerine yerleştirilmiş düğmeler yardımıyla yapılıyor.

Sistemin tüm ayarları sağ hoparlör üzerinde yer alan 4 düğme yardımıyla kolaylıkla yapılabiliyor. Bu düğmelerden ilki Mode ayarını yapmanızı sağlıyor. Bu düğmeye bastığınız zaman hemen üstünde yer alan ışıklı göstergenin renk değiştirdiğini göreceksiniz. Yeşil renk hoparlör sisteminin Oyun modunda olduğunu, kırmızı renk ise Stereo modunda olduğunu gösteriyor. Bu düğmenin hemen yanında yer alan diğer iki düğme bas ve tiz ayar moduna geçmenizi sağlıyor. Bu düğmelerden birine bastıktan sonra en sağda bulunan ana ses ayarı düğmesi yardımıyla istediğiniz seviyeyi ayarlamanız mümkün. Ses ayar düğmesinin üstünde yer alan ışıklı bölüm ses seviyesini görmenizi sağlıyor. Hoparlör setinin surround ayarlarını yapmak için parmağınızı mode düğmesine (ana ses ayarının üstünde yer alan ışıklı gösterge yanıp sönmeye başlayıncaya kadar) basılı tutmanız gerekiyor. Sonra ses düğmesi yardımıyla arka hoparlörlerin ses seviyesi ayarlanabiliyor. Herhangi bir düğmeye basmadığınız zaman sistem eski haline geri dönüyor. Sistemin açma kapama düğmesi sağ hoparlörün arkasında yer alıyor. Bu düğmenin öyle hemen fark edilmiyor ve ürün kataloğunu okuyuncaya kadar hoparlörü açıp kapamak için fişini takıp çıkarmak zorunda kaldık.

Altec ACS56'nın 3" çapındaki yan hoparlörleri toplam 35Watt çıkış gücüne sahip. Manyetik olarak korumaya alınmış olan bu hoparlörler orta ve tiz seslerde olduğu kadar bas seslerde de oldukça başarılı. Ancak asıl güç 6.5" çapındaki subwoofer'da. 35Watt çıkış gücüne sahip olan bu subwoofer bugüne kadar karşılaştıklarımızın en iyilerinden biri. Yaptığımız testlerde sistemin performansından oldukça memnun kaldığımızı söylemeliyiz. Bas ve ses ayarlarını sonuna kadar açtığımızda bile seste herhangi bir patlama meydana gelmedi. Ses oldukça temiz ve net, çok yüksek seslerde bile rahatsız edici herhangi bir tonla karşılaşmıyorsunuz. Ürün toplam 75Watt'ın hakkını sonuna kadar veriyor. Bizden bir uyarı; bu hoparlör setinin sesini çok fazla açmanızın komşuluk ilişkilerinizi zedeleyebilir.

Altec ACS56, yüksek fiyat performans oranı ile göze çarpan bir ürün. Güçlü bir hoparlör seti arayan herkesin ilk tercihlerinden biri olması gerekir.

SON KARAR

ARTILAR Çok başarılı subwoofer; dört hoparlör; yüksek ses kalitesi; uygun fiyat.

EKSİLER Sesi fazla açmanız komşularınızı bir hayli rahatsız edecektir.

SONUÇ Altec ACS56, gerek üretim gerekse mükemmel ses kalitesiyle bir hoparlör setinden beklenen tüm özellikleri karşılıyor.

ÜRETİCİ FİRMA
Altec Lansing,
www.altecmm.com

İTHALATÇI FİRMA
Ufotek,
(0212) 274 56 60,

FİYATI
149$+KDV

■ GUILLEMOT-HERCULES

3D Prophet GeForce 256



ÜRETİCİ FİRMA
Guillemot,
www.guillemot.com

İTHALATÇI FİRMA
Ototek,
(0212) 274 56 60

FİYATI
245$ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3722 mark@640x480
3144 mark@1024x768

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 68,3fps
1024x768: 59,9fps
1600x1200: 27,5fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 131,6fps
1024x768: 113,3fps
1600x1200: 52,6fps

Guillemot'un geçen ay sayfalarımıza konuk olan 3D Prophet DDR~DVI'ını hatırlayanlar, bu kartın bizi ne kadar çok etkilediğini de hatırlayacaktır. Gerçekten de başarılı 3D performansı ve üzerinde yer alan 32MB DDRRAM ile kart, hız ve görüntü kalitesini birlikte isteyenler için önemli bir alternatifti. Bu ay ise Guillemot, DDR~DVI'ın bir önceki modeli olan 3D Prophet GeForce 256 ile bir kez daha huzurlarınızda.

Kart, adından da anlaşılabileceği gibi nVidia'nın GeForce işlemcisini taşıyor ve bu işlemci 32MB SDRAM ile desteklenmiş. Bellek modüllerinin SDRAM olması, yüksek çözünürlüklerde kartın DDRRAM'li kartlara oranla biraz daha başarısız bir performans sergilemesine yol açıyor olsa da, 3D Prophet GeForce 256'nın oyunculara sundukları küçümsenecek gibi değil.

3D Mark 2000 testlerimizde ortaya çıkan skorlar, kartın özellikle 640x480 gibi düşük çözünürlüklerde en az DDRRAM'li GeForce'lar kadar başarılı bir Direct3D performansına sahip olduğunu ortaya koydu. Ancak bu çözünürlüğü arttırdığımızda, SDRAM' in dezavantajları da yavaş yavaş ortaya çıkmaya başladı. DDR~ DVI 1024x768 çözünürlükte 3424 Mark elde etmişken, 3D Prophet GeForce 256 ancak 3144Mark elde etmeyi başardı. OpenGL performansında da durum farklı değil. Quake II ve Quake III: Arena testlerimizde 800x600 çözünürlüklerde her iki kart da benzer sonuçlara imza atarken, çözünürlük yükseldikçe DDRRAM'in farkı rahatlıkla anlaşılabiliyor.


3D Prophet GeForce 256, özellikle düşük çözünürlüklerde oldukça başarılı bir performansa sahip.

SDRAM'in bir diğer dezavantajı ise overvclock konusunda ortaya çıktı. Sürücülerden overclock imkanınız olmadığını belirtelim. Ekstra programlarla 150MHz olan bellek hızını 200MHz'e çıkartarak yaptığımız Quake III: Arena testinde, 1600x1200x32bit çözünürlükte kart, kısa süre içinde sistemin kiltlenmesine yol açtı. 180MHz'de ise kilitlenme oluşmadı ama görüntüde önemli titreme sorunları oluştu. Kısaca her SDRAM'li kartta olduğu gibi, 3D Prophet GeForce 256'da da overclock işlemi hiç kolay değil.

S-Video çıkışına sahip olan kartı, bu sayede TV'nize de bağlamanız mümkün. Bu özellik bir de başarılı DVD performansıyla birleştirilmiş. Ayrıca ürünle birlikte gelen CD'de DVD filmleri izleyebilmeniz için Xing DVD Player'a yer verilmiş. 3D Prophet GeForce 256, her ne kadar DDRRAM'li kartların performansını yakalayamasa da, özellikle yüksek fiyat-performans oranıyla tüm sıkı oyuncuların ihtiyaçlarını rahatlıkla karşılayabilecek bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR Düşük çözünürlüklerde çok başarılı 3D performansı; yüksek DVD performansı; S-Video çıkışı.

EKSİLER Overclock imkanı kısıtlı ve sürücülerden yapılamıyor.

SONUÇ 3D Prophet GeForce 256 günümüz oyunlarının hepsini sorunsuzca oynamanızı sağlayabilecek bir ürün.

■ ATI

Xpert 2000

ÜRETİCİ FİRMA
ATI,
www.ati.com

İTHALATÇI FİRMA
Karma,
(0212) 239 32 00

FİYATI
174$ + KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
2318 mark@640x480
1266 mark@1024x768

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 29,0fps
1024x768: 18,3fps
1600x1200: 7,8fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 51,6fps
1024x768: 33,5fps
1600x1200: 14,2fps

Bu ay PC Gamer Türkiye Donanım köşesi olarak incelediğimiz son ekran kartı, ATI'nin Xpert 2000'i. Kart üzerinde ATI'nin kendi üretimi olan Rage 128 grafik işlemcisi yer alıyor. İşlemcinin yanındaysa 32MB SDRAM 'e yer verilmiş. AGP 2X desteğine sahip olan kartın işlemci hızı 80Mhz, bellek hızı ise 120Mhz. Tüm bu özelliklerden anlaşılabileceği gibi, Xpert 2000 kesinlikle üst düzey bir 3D ekran kartı değil. Zaten fiyatı da üst düzey kartlara oranla çok daha düşük. Ama bizi asıl ilgilendiren, Xpert 2000'in sıkı oyuncular için ne derece yeterli bir kart olduğu. Bu yüzden hemen benchmark skorlarına bir göz atalım...


Xpert 2000, düşük çözünürlüklerde ihtiyacınız olan 3D performansını sunabiliyor.

Testlerimiz sırasında bizi en çok şaşırtan, Xpert 2000'in yüksek çözünürlükleri bile destekleyebilmesi oldu. Ama bu çözünürlüklerde ne derece başarılı olduğu tartışılabilir. 3D Mark 2000 testlerimizde kartın elde ettiği skorlar, açıkçası bizi çok da tatmin etmedi. Özellikle, kartın 1024x768 çözünürlük ve 16bit renkte 1266Mark gibi düşük bir skora imza atması, her ne kadar yüksek çözünürlüklere ulaşabilse de, bu konuda çok başarılı olmadığının önemli bir ispatı. OpenGL performansı için uyguladığımız Quake testlerinde ortaya çıkan görüntü de pek farklı değil. 800x600 çözünürlüklerde hem Quake II hem de Quake III: Arena'yı rahat rahat oynayabilirsiniz. Ancak 1024x768 ve üzeri çözünürlüklerde çok fazla takılma yaşayacağınızı belirtelim.

Xpert 2000'in kurulumu, aynı Rage Fury MAXX'de olduğu gibi oldukça basit ve kolay. Kurulum arayüzü Türkçe hazırlanmış ve bu sayede zorluk yaşanmadan kurulumu tamamlayabilirsiniz. Sürücülerden OpenGL, Direct3D, renk ve TV ayarlarını yapabilmeniz mümkün. TV ayarları derken ne demek istediğimizi anlamışsınızdır. Kartın arka panelinde, bilgisayarınızı TV'ye bağlamanıza olanak tanıyan bir S-Video çıkışı, ayrıca bir de composite çıkışı yer alıyor. Composite çıkışı yardımıyla da, karta video kamera, video ya da bir projektör bağlayabilmeniz mümkün.

DVD performansında da yakından tanıdığımız ATI kalitesini başarıyla yansıtan Xpert 2000, orta düzey bir 3D ekran kartı arayanlar için değerlendirilmesi gereken bir ürün. Amacınız yüksek çözünürlüklerde ve hızlı bir şekilde oyun oynamaksa, tercihinizi daha pahalı olan GeForce'lardan ya da Viper II'den yana kullanmalısınız.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek DVD performansı; Türkçe sürücüler; S-Video ve Composite çıkışları.

EKSİLER 3D performansı pek tatmin edici değil; AGP 4X desteğine sahip değil.

SONUÇ Ortalama bir ekran kartı arayanlar, ATI Xpert 2000'den oldukça memnun kalabilirler.

SAMSUNG

SyncMaster 900IFT

ÜRETİCİ FİRMA
Samsung,
www.samsung.com

İTHALATÇI FİRMA
Ufotek,
(0212) 274 56 60

FİYATI
545$ + KDV

Günümüzde artık her bilgisayar kullanıcısı, büyük bir monitörün sunduğu avantajların farkına varmış durumda. Küçücük bir ekranda oyun oynamak ya da iş yapmanın tarihe gömülmeye başladığı bu günlerde, hiç kuşkusuz en çok tercih edilen monitörler 17" büyüklüğünde. Ama bazı kullanıcılar için bu büyüklük bile zaman zaman yetersiz gelebiliyor. Bu gibi durumlarda yapılması gereken tek şey kalıyor; o da 19" ya da 21"lik bir ürün tercih etmek. Samsung'un SyncMaster 900IFT'si de bu ürünlerden biri.

19" büyüklüğündeki monitörün görülebilir alanı tam 18" ve ürün ilk artı puanını buradan alıyor. SyncMaster 900IFT'nin desteklediği maksimum çözünürlük oranı 1600x1200 ve bu çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında verebiliyor. 1280x1024 çözünürlük için Samsung tarafından tavsiye edilen tazeleme hızı 85Hz. Monitörün nokta çözünürlüğü ise 0,24mm. Bu rakam, 19" büyüklüğündeki bir monitör için oldukça başarılı.

Peki bu kadar üstün özelliklere sahip olan SyncMaster 900IFT, performansıyla da bunları destekleyebiliyor mu? Bu soruya gönül rahatlığıyla evet cevabını verebilmek biraz zor. 16bit renkte çalışacaksanız, özellikle siyahın koyu tonlarında olmak üzere tüm renklerde bazı sorunlar yaşayacağınızı hemen belirtelim. Ayrıca ürün, yatay ve dikey hizalama konusunda da kendinden beklenen başarıyı sergileyemiyor. Aslında hizalama konusunda Sync- Master 900IFT kötü sayılmaz; ama bizce bu kadar iddialı bir ürünün daha yüksek bir performans sergilemesi gerekirdi.

Ekran Samsung'un geliştirdiği IFT (Infinitive Flat Tube) teknolojisi sayesinde tamamen düz bir yapıya sahip. Bu yapı antiglare tabakasıyla da desteklenince neredeyse hiç yansıma oluşmaması sağlanmış. Ancak bu tabakanın biraz kalın oluşu, renklerin canlılığından çok şey yitirmesine neden olmuş. Tabii bu da görüntü kalitesini olumsuz etkiliyor.



Samsung SyncMaster 900IFT, büyük boyutlarıyla masaüstünüzü kaplayacak.

Monitörün OSD menüsü çok basit ve kullanışlı. Menü içinde gezinebilmek için monitörün ön panelinde hafifçe bastırarak açabileceğiniz bir panel üzerinde yer alan 7 tuşu kullanmanız gerekiyor. Bu panel oldukça ilginç tasarlanmış ve bizleri etkilemeyi başardı.

Görüntü kalitesi başarılı olmasa da, SyncMaster 900IFT ilginç özellikleri ve kullandığı teknolojiyle 19" monitör almak isteyenlere gerekli bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR 1600x1200@75Hz maksimum çözünürlük; tam düz ekran; 18" görülebilir alan; basit ve kullanışlı OSD menü.

EKSİLER Görüntü kalitesi özellikle 16bit renkte çalışıyorsanız pek tatmin edici değil.

SONUÇ 19" monitör almak isteyenler, Samsung SyncMaster900IFT'yi görmeden karar vermemeli.

GUILLEMOT

Maxi Sound Fortissimo

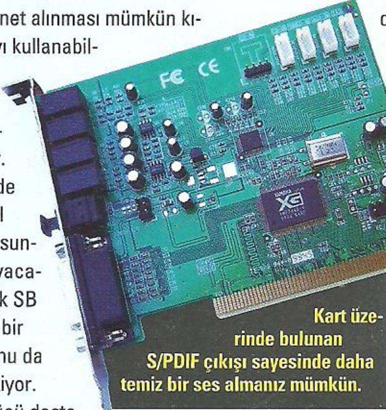
ÜRETİCİ FİRMA
Guillemot,
www.guillemot.com

İTHALATÇI FİRMA
Ufotek
~~(0212) 274 56 60~~

FİYATI

Halen Sound Blaster Live!'ın egemenliğinde olan ses kartı piyasasında, firmalar pastadan bir parça kopartabilmek için kolları sıvamış durumda. Böyle bir rekabet ortamında firmaların işi gerçekten zor görünüyor, çünkü hem kaliteyi üst düzeyde tutmak zorundalar hem de ürünlerini mümkün olduğunca düşük fiyata piyasaya sürmeleri gerekiyor. Bu ay incelediğimiz Guillemot'un Maxi Sound Fortissimo'su da piyasada kendisine yer edinmeye çalışan yeni ürünlerden biri.

Fortissimo PCI veriyolunu kullanıyor ve üzerinde Yamaha'nın yeni nesil YMF744 çipseti yer alıyor. Ürün Microsoft DirectSound 3D, EAX, A3D 1.0 ve Sensaura Interactive Positioning 3D ses teknolojilerini destekliyor. Kartın arka panelinde 4 hoparlörden oluşan setleri kullanmanıza olanak sağlayan iki adet hoparlör çıkışı var. Bunun yanında 1 mikrofon, 1 line-in girişi ve game/midi portu bulunan kartın hoşumuza giden bir özelliği S/PDIF Dijital girişine sahip olması. Yavaş yavaş ses kartları üzerinde yerini almaya başlayan bu özellik sesin dış etkilerden tamamen uzak bir şekilde daha temiz ve net alınması mümkün kılıyor. Bu bağlantıyı kullanabilmek için hoparlör sisteminiz de dijital çıkışının bulunması gerekiyor. Yaptığımız testlerde ürünün pozisyonel ses efektleri konusunda fena sayılamayacağını gördük. Ancak SB Live!'ın kalitesine bir hayli uzak olduğunu da belirtmemiz gerekiyor.



Kart üzerinde bulunan S/PDIF çıkışı sayesinde daha temiz bir ses almanız mümkün.

Ürünün sürücü desteğinin çok başarılı olduğunu söylemek yanlış olur, aynı durum beraberinde gelen yazılımlar içinde geçerli. Ürünle beraber sadece üç adet yazılım geliyor. Bunlardan biri olan Acid DJ bir müzik hazırlama programı. Programın bünyesinde bulunan çeşitli ritim ve enstrüman seslerini kullanarak kendi müziklerinizi oluşturma ve mix yapma şansınız var. Yamaha XG Studio isimli yazılım bir Midi çalıcısı ve düzenleyicisi. Media Station ise Wave ve Midi formatlı dosyaları çalabilen ve kayıt imkanını sunan, ayrıca CD Player özelliğine de sahip olan bir yazılım.

Uygun fiyata pozisyonel ses keyfini yaşayabileceğiniz bir 3D ses kartı arıyorsanız, Guillemot Maxi Sound Fortissimo sizin için üstünde düşünmeniz gereken bir ürün olacaktır. Ancak bu ürünün SB Live! Value'nun kalitesine erişemediğini de belirtmemiz gerekiyor.

SON KARAR

ARTILAR Düşük fiyat; DirectSound, A3D ve EAX desteğinin bulunması.

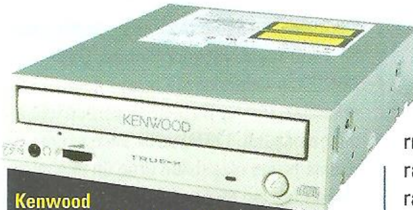
EKSİLER Zayıf sürücü ve yazılım desteği.

SONUÇ Sound Blaster Live!'a bir alternatif olarak düşünülmüş olsa da Fortissimo'nun kalitesi ortalamanın üstüne çıkamıyor; fakat düşük fiyatı onu cazip kılan bir özelliği.

■ KENWOOD
72X True-X

Kim hızlı bir CD-ROM'a sahip olmak istemez ki? Üstelik bir de sessiz çalışıyor ve hiç problem çıkarmadan taktığınız tüm Cd'leri okuyorsa... En sonunda böyle bir ürünle karşı karşıyayız. Kenwood, bu alandaki iddiasını bir kez daha gözler önüne sermiş ve ortaya bugüne kadar karşılaştıklarımız arasında en yüksek okuma hızına sahip olan 72X True-X çıkmış.

72X True-X adından anlaşılacağı gibi 72 hızlı bir CD-ROM. IDE arabirimini kullanıyor ve Plug and Play özelliğine sahip. Ürün CD-ROM Mode1 ve Mode2, CD-R, CD-RW, CD-Extra, CD-DA Audio, Photo CD, Cd-I/FMV, Video CD ve Cd-ROM-XA formatındaki tüm CD'leri herhangi bir sorun çıkarmadan okuyabiliyor. Oldukça istikrarlı bir okumaya sahip ve yaptığımız testlerde 72X adının hakkını tamamı ile verdiğini gördük. 61.3X'lik sürücü ortalaması, bugüne kadar karşılaştığımız en yüksek değer. Bunun yanında 9595kps'lik maksimum okuma hızı gerçekten etkileyici ve 8839kps'lik ortalama okuma hızı da ürünün ne kadar istikrarlı bir okuma yeteneğine sahip olduğunun bir göstergesi. Tüm bunların yanında 87ms'lik rastgele erişim süresi hiç de fena sayılamıyacak bir değer olarak karşımıza çıkıyor.



Kenwood 72X'in bu kadar yüksek bir hıza ulaşabilmesinin altında ZEN'in True-X teknolojisi yatıyor.

Kenwood 72X'in inanılmaz hızının arkasında yatan teknoloji ZEN'in geliştirdiği True-X. True-X teknolojisi lazer ışınının yedi ayrı ışına bölünmesini ve her ışın demetinin ayrı parçayı okumasını sağlıyor. Verilerin bu şekilde 7 ayrı yerden okunması sayesinde CD'nin hızlı dönme zorunluluğu da ortadan kalkıyor. Bu sayede Kenwood 72X, tek lazer okumalı CD-ROM'ların dönme hızının yarısı gibi bir hızla daha yüksek bir okuma hızına ulaşabiliyor. CD'nin yavaş dönmesi sayesinde diğer birçok CD-ROM'da karşılaştığımız gürültü probleminin de önüne geçilmiş. Ürün bugüne kadar karşılaştığımız en sessiz CD-ROM'lardan birisi. Bilgisayarın üstünde inanılmaz gürültüler çıkartarak çalışan bir CD-ROM gerçekten çok rahatsız edici olabiliyor, Kenwood 72X'in bu sorunu çözmüş olması gerçekten hoşumuza giden bir özelliği oldu.

Kenwood 72X True-X, şu an piyasada bulunan diğer CD-ROM'lardan daha hızlı ve daha üstün özelliklere sahip. Tek dezavantajı yüksek fiyatı; fakat ortaya koyduğu yüksek performans ile verilecek olan parayı sonuna kadar hak edeceğini düşündüğümüz bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR True-X teknolojisi; yüksek okuma hızı; düşük erişim süresi; oldukça sessiz çalışıyor.

EKSİLER Yüksek fiyat.

SONUÇ 72X True-X, Kenwood kalitesini gözler önüne seren oldukça başarılı bir ürün, tek dezavantajı ise yüksek fiyatlı oluşu.

ÜRETİCİ FİRMA
Kenwood,
www.kenwoodtech.com

İTHALATÇI FİRMA
Vega,
(0212) 347 01 47

FİYATI
160$ + KDV

BENCH MARKLAR

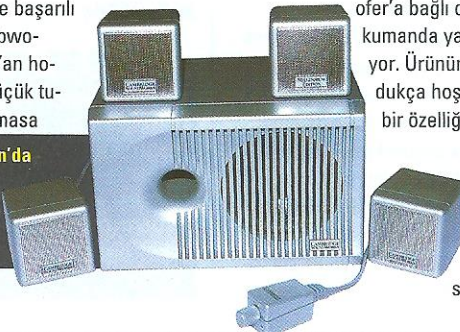
CD TACH 98
Maksimum Okuma Hızı: 9595kps
Minimum Okuma Hızı: 5086kps
Ortalama Okuma Hızı: 8839kps
Veri Erişim Süresi: 87ms

■ CREATIVE
FPS1000 Millennium

Cambridge SoundWorks'ün Creative ile kurduğu ortaklığın ilk ürünü olan Four Point Surround isimli hoparlör seti ilk çıktığı dönemde ve sonrasında büyük ilgi görmüştü. Üç boyutlu pozisyonel ses imkanını sunan bu 4'lü hoparlör setinin ilgi görmesinin en büyük sebebi uygun fiyatı oldu. Özellikle firmanın FPS-2000 modelini piyasaya sürmesinin ardından fiyatı daha düşen ürün, 4 hoparlör keyfini yaşamak isteyenlerin tercihleri arasına girmeyi başardı. FPS1000 bu kez 2000 yılı için özel ve sınırlı sayıda hazırlanmış Silver Millennium serisi ile karşımızda.

FPS1000 2 küçük yan hoparlör, 2 küçük arka hoparlör ve başarılı sayılabilecek bir subwoofer'dan oluşuyor. Yan hoparlörler oldukça küçük tutulmuş olduğu için masa üstünde fazla yer kaplamıyorlar. Arka hoparlörleri yerleştirmek için bir çift yarım metre yüksekliğinde hoparlör standı bulunuyor. Bu hoparlör standının monte işlemini saymazsak, ürünün son derece kolay bir kuruluma sahip olduğunu söyleyebiliriz. Bütün işlemler sadece 5-10 dakikanızı alıyor. Ürünün dış görünüşünde renk dışında herhangi bir yeniliğe gidilmemiş. Renk olarak yeni milenyumun rengi olan metalik gri kullanılmış ve bu rengin ürüne son derece yakıştığını söylemeliyiz.

Subwoofer üzerinde sadece bas seviyesini ayarlamak için bir ayar düğmesi bulunuyor. Ses kontrolü kabloyla subwoofer'a bağlı olan bir uzaktan kumanda yardımıyla yapılıyor. Ürünün bu özelliği oldukça hoşumuza giden bir özelliği oldu. 2.75" çapındaki yan hoparlörler 3.5'ar Watt ses çıkış gücüne sahip ve subwoofer'ın çıkış gücü 10 Watt. Yani sistemin toplam RMS değeri 24Watt. Bu değerler az gibi görülebilir, ancak FPS1000'in 24Watt'ın hakkını sonuna kadar verdiğini söyleyebiliriz. Ancak subwoofer'ın sesi çok fazla açıldığı zaman seste bir boğulma oluştuğu bir gerçek. Yan ve arka hoparlörler tiz ve orta seslerde oldukça başarılı, yüksek seslerde dahi ses oldukça temiz ve herhangi bir cızırdama oluşmuyor.



FPS1000 Millennium'da yeni milenyum'un rengi kabul edilen metalik gri kullanılmış.

Creative güzel bir pazarlama stratejisi ile zaten piyasada belli bir yer edinmiş olan FPS1000'i biraz süsleyerek bir kez daha bizlerin önüne çıkarmış. Uygun fiyata yüksek performans alabileceğiniz bu hoparlör setini sizlere tavsiye edebiliriz.

SON KARAR

ARTILAR Uygun fiyat; temiz ve kaliteli ses; 4 hoparlör; sadece sınırlı miktarda üretilmiş olması.

EKSİLER Bas fazla açıldığı zaman seste boğulma olaşabiliyor.

SONUÇ 4 hoparlör keyfi yaşamak istiyorsanız ve buna harcayacak fazla paranız yoksa FPS1000 Millennium tam size göre.

ÜRETİCİ FİRMA
Creative,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50,
GenpaCom,
(0212) 288 10 78,
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
67$ + KDV

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

PIONEER
DVD-A04SZ

ÜRETİCİ FİRMA
Pioneer,
www.pioneer.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 216 45 68

FİYATI
186$ + KDV

Pioneer'ın yaklaşık bir yıl önce piyasaya sürdüğü 6X DVD-ROM sürücüsü, taraflı tarafsız herkesin beğenisini kazanmayı başarmıştı. Bu başarıda ürünün yüksek performansının yanı sıra, ilginç tasarımının rolü de büyüktü. Bu günlerdeyse, Pioneer, 10X DVD-ROM sürücüsüyle tekrar fırtınalar estirmeye devam ediyor.

Ürün, tasarım olarak, daha önce incelediğimiz 6X modelinden hiç de farklı değil. İlk bakışta dikkatimizi çeken, sürücüde tray yerine slot-in sisteminin kullanılması oldu. Bu sistemde, CD'nizi ya da DVD'nizi ürünün ön panelinde yer alan boşluktan içeri ittirmeniz yeterli. Eğer arabalarda kullanılan CD player'ları gördüyseniz, ne demek istediğimizi daha rahat anlayabilirsiniz. Bizce slot-in sistemi hem ilginç oluşu, hem de tray sisteminden daha kullanışlı oluşuyla yavaş yavaş tüm sürücülerde yerini alması gereken bir sistem.


Pioneer DVD-A04SZ, slot-in sistemi sayesinde ilginç bir görünüm kazanmış.

Peki bu ilginç tasarımın altında nasıl bir performans yatıyor? Pioneer DVD-A04SZ'nin testlerimizde ortaya koyduğu rakamlar, 10X bir DVD-ROM sürücü için oldukça başarılı. 12674kps'lik maksimum okuma hızına ulaşabilen ürün'ün minimum okuma hızı ise 5535kps. Tüm bu değerler, sürücünün ortalama hızının 6,2X olmasını sağlıyor ve bizce bu hız son derece tatmin edici. Rastgele erişim süresinin 96ms olması ise, DVD-A04SZ'nin bir diğer artısı.

DVD okuma konusunda bu denli başarılı olan ürünün CD okuma hızında da bu başarısını sürdürmesi bizi hiç şaşırtmadı. 40X CD okuma özelliğine sahip olan DVD-ROM'un testlerimizde elde ettiği ortlama hız 26,7X oldu. Rastgele erişim süresi ise 76ms ve bu değer, en az piyasadaki CD-ROM'ların erişebildiği değer kadar başarılı.

Pioneer DVD-A04SZ'nin yazılım desteği de oldukça iyi. Ürünle birlikte geçtiğimiz yılın en popüler oyunlarından birisi olan Baldur's Gate'in DVD versiyonu da kullanıcılara sunulmuş. Ayrıca X-Files isimli oyunun tam sürümü de kutuya dahil edilmiş. Bunların yanında sürücülerin yer aldığı bir disket, CD kablosu, vidalar ve kullanım kılavuzu da ürünle birlikte geliyor. Ancak DVD filmleri izlemek için herhangi bir yazılım gelmemesi biraz üzücü.

Performansı, ilginç özellikleri ve zengin yazılım desteğiyle bir DVD-ROM sürücüden beklenebilecek hemen hemen her şeyi sunmayı başaran Pioneer DVD-A04SZ, kesinlikle piyasada bulabileceğiniz en iyi ürünlerden birisi.

BENCH MARKLAR

DVD TACH 98
Maksimum okuma hızı: 12674kps
Minimum okuma hızı: 5535kps
Ortalama okuma hızı: 9359kps
Rastgele erişim süresi: 96ms

SON KARAR

ARTILAR Slot-in sistemi; müthiş DVD ve CD okuma performansı; zengin yazılım desteği.

EKSİLER DVD filmleri izleyebilmeniz için herhangi bir yazılım kutuya dahil edilmemiş.

SONUÇ Performansı ve kalitesiyle Pioneer DVD-A04SZ, piyasanın en iyi DVD-ROM sürücülerinden biri.

AFREEY
DD-4010E

ÜRETİCİ FİRMA
Afreey,
www.afreey.com

İTHALATÇI FİRMA
Koyuncu,
(0212) 213 40 90

FİYATI
162$ + KDV

Bu ay incelediğimiz son DVD-ROM sürücü Afreey firmasının DD-4010E isimli modeli. Sürücü ilk bakışta hoş tasarımı ile dikkatimizi çekmeyi başardı. Ön panelde standart DVD-ROM sürücülerde yer alan kulaklık çıkışı, ses ayarı ve Stop/Eject düğmelerine bir de Play tuşu eklenmiş.

Sürücü 10X DVD ve 32X CD-ROM okuma hızına sahip ve IDE arabirimi kullanıyor. Plug and Play özelliğine sahip olduğu için sisteminize tanıtmanız çok kolay. Tek yapmanız gereken kasanızda bulunan boş bir CD-ROM yuvasına yerleştirip gerekli bağlantılarını yapmanız. Daha sonra ürünle birlikte gelen CD'den Intervideo WinDVD Player isimli yazılımı yüklediğinizde, sürücünüz kullanıma hazır bir hale geliyor. Bu arada WinDVD Player'ın oldukça popüler ve başarılı bir yazılım olduğunu belirtmemiz gerekiyor. Kullanılması da bir o kadar kolay. Ürünle birlikte bir MPEG kartının gelmemesi eksiklik olarak görülebilir, ancak daha önceki incelemelerimizde de belirttiğimiz gibi yeni nesil ekran kartlarının hemen hemen hepsi hardware MPEG desteğine sahip ve bu konuda oldukça başarılılar. Ancak eski model bir ekran kartınız varsa sorunlar yaşayabileceğinizi belirtmemiz gerekiyor. Ürün DVD-ROM Single Layer ve Dual Layer (PTP, OTP), CD-Audio, CD-ROM (mode 1 ve mode 2), CD-ROM/XA (mode 2, form 1 ve form 2), CD-I, Photo-CD (single ve multiple sessions), CD-WO, CD-EXTRA, I-TRAX CD ve CD-RW gibi DVD ve CD standartlarını destekliyor.


Afreey DD-4020E'nin ön panelinde bir de Play düğmesine yer verilmiş.

Yaptığımız testlerde sürücü başarılı sonuçlara imza atmayı başardı. DVD okuma hızını belirlemek için kullandığımız DVD Tach 98 yazılımına göre elde ettiği 5.9X'lik ortalama okuma hızı Pioneer 10X'in hızına oldukça yakın bir değer. Ürün CD okuma hızında ise incelediğimiz diğer sürücülerden daha kötü bir sonuç elde etti. Ancak ürün katalogunda maksimum CD okuma hızının 32X olarak belirtildiği düşünülürse 21.4X'lik ortalama okuma hızının hiç de fena sayılamayacağını belirtmemiz gerekiyor. Sürücü DVD-ROM uygulamalarında 107ms, CD-ROM uygulamalarında ise 128ms'lik rasgele erişim süresi değerlerine ulaştı.

Afreey DD-4010E'nin en büyük avantajı uygun fiyatı. Sergilediği performansı da göz önüne alacak olursak değerlendirilmesi gereken bir ürün olduğunu söyleyebiliriz.

BENCH MARKLAR

DVD TACH 98
Maksimum Okuma Hızı: 10733kps
Minimum Okuma Hızı: 5570kps
Ortalama Okuma Hızı: 8087kps
Veri Erişim Süresi: 107ms

SON KARAR

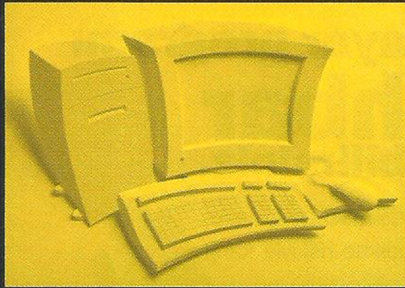
ARTILAR Uygun fiyat; hoş tasarım; ön panelde bir Play düğmesi yer alıyor.

EKSİLER Bazı CD-RW'leri okumada güçlük çekiyor; istikrarsız bir okuma performansı gösteriyor.

SONUÇ Afreey DD-4010E performansı ve özellikle uygun fiyatı ile dikkat çeken bir ürün.

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

YENİ DÜNYANIZI SEÇİN

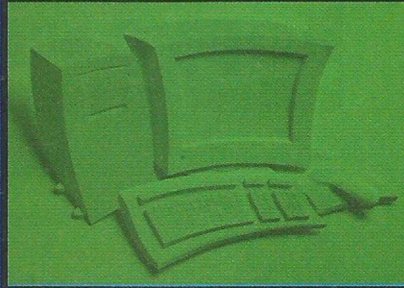


EKONOMİK SİSTEM

FİYAT: YAKLAŞIK 1300$

KASA: Asus T5 ... 66S
İŞLEMCİ: Intel Celeron 500MHz ... 108S
ANAKART: Abit BE6 ... 121S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM ... 50S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜŞTÜRÜCÜ: AB-RS370 ... 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 10X Pioneer DVD-ROM ... 186S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB ... 14S
HARD DİSK: 8.4GB Fujitsu A 66 ... 116S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital ... 56S
MODEM: Apache 56K Internal ... 44S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital ... 258S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000 ... 142S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital ... 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro ... 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround ... 57S
KLAVYE: Mitsumi ... 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft ... 45S

TOPLAM: 1,349S

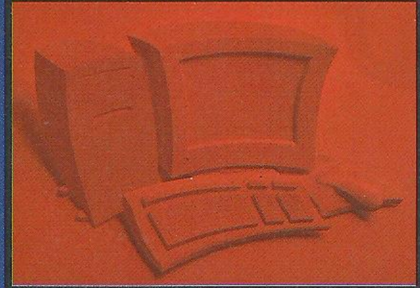


ORTA SEVİYELİ SİSTEM

FİYAT: YAKLAŞIK 2000$

KASA: Asus T5 ... 66S
İŞLEMCİ: AMD Athlon 550MHZ ... 189S
yada Intel Pentium III 550MHz ... 225S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 ... 168S
PIII icin Abit BE6 ... 121S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM ... 100S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3 ... 292S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB ... 14S
HARD DİSK: 13.5GB Western Digital ... 141S
SES KARTI: Creative SBLive! Player ... 81S
MODEM: Apache 56K Internal ... 44S
MONİTOR: 19" Hyundai 9695C ... 483S
VIDEO KARTI: Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra ... 152S
JOYSTICK: Microsoft Sidewinder Precisson Pro ... 65S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro ... 38S
HOPARLÖR: Cambridge SoundWorks FPS 1000 ... 79S
KLAVYE: Mitsumi ... 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft ... 45S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 1.956S
AMD Athlon-tabanlı: 1.967S



PAHALI SİSTEM

FİYAT: YAKLAŞIK 3300$ VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10 ... 84S
İŞLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ ... 310S
yada Intel Pentium III 700MHz ... 468S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 ... 168S
PIII icin Abit BE6 ... 121S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM ... 100S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3 ... 292S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB ... 14S
HARD DİSK: 20,4GB Seagate Baracuda ... 296S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum ... 209S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 ... 105S
MONİTÖR: 19" NEC ... 855S
VIDEO KARTI: Creative Geforce 256 PRO DDR ... 289S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System ... 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike ... 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 ... 152S
KLAVYE: Logitech ... 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer ... 75S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.339S
AMD Athlon-tabanlı: 3.230S

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: 3D Hızlandırıcı Kartlar Bölüm:1

3D HIZLANDIRICI KART	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	RAM MİKTARI	3D İŞLEMCİ ÇİPİ	QUAKE II DEMO 1	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
3Dfx Voodoo3 3500	Ekim '99	322$	16MB	Voodoo3	800x600: 84,4fps 1024x768: 68,6fps	Ölçsan (0212) 280 97 61	Kimi zaman açık farkla en hızlı kart, kimi zamansa pek çok kartın gerisinde kalıyor.
Gainwad Cardexpert TNT2	Ekim '99	190$	32MB	Riva TNT2	800x600: 62,8fps 1024x768: 48,3fps	Empa (0212) 599 30 50	Eğer LCD monitörünüz yoksa Cardex'in sizin için pek bir faydası yok.
Utopia Savage4	Ekim '99	79$	32MB	S3 Savage4	800x600: 50,1fps 1024x768: 26,3fps	Empa (0212) 599 30 50	Hesaplı bir çözüm arayanlar için ideal. Ama ömrünün uzun olmayacağı da açık.
Creative 3D Blaster GeForce 256	Aralık '99	305$	32MB	GeForce 256	800x600: 102,9fps 1024x768: 100,3fps	Empa (0212) 599 30 50 GenpaCom (0212) 288 10 78 Multimedya (0212) 216 45 68	Kart, 3D dünyasının yeni kralı olmayı başardı. En iyiyi isteyenler için tek alternatif. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Leadtek WinFast GeForce 256	Ocak '00	285$	32MB	GeForce 256	800x600: 110,5fps 1024x768: 105,1fps	Turcom (0216) 330 57 83	WinFast GeForce 256, biraz daha uygun fiyatı ve üstün özellikleriyle tam size göre. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Asus V6600 Deluxe	Şubat '00	345$	32MB	GeForce 256	800x600: 111,0fps 1024x768: 105,6fps	Çizgi (0212) 273 11 91	Piyasadaki en fazla özelliğe sahip olan GeForce olarak dikkat çekiyor. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Leadtek WinFast GeForce 256 DDR	Şubat '00	360$	32MB	GeForce 256	800x600: 112,5fps 1024x768: 107,9fps	Turcom (0216) 330 57 83	Daima en yüksek hıza ulaşmak sizin için bir tutku haline geldiyse tek alternatifiniz WinFast DDR. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Diamond Stealth III S540 Xtreme	Şubat '00	129$	32MB	S3 Savage4	800x600: 112,5fps 1024x768: 107,9fps	Karma (0212) 239 32 00 Multimedya (0212) 216 45 68	Bu fiyata daha iyi bir kart alabileceğinizi düşünüyorsanız, çok yanılıyorsunuz. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

* Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlardır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Selam değerli *PC Gamer* okurları. Bu ay yine elimize sizlerden yüzlerce mektup geçti. Öncelikle bu yoğun ilginizden dolayı ve bizi yalnız bırakmadığınız için sizlere teşekkür ederiz. Aklınıza takılan her konuda bize yazabileceğinizi biliyorsunuz.

S **Merhaba. Türkiye'nin en iyi bilgisayar dergisi olduğunuz fikrine ben de katılıyorum ve direk konuya geçiyorum. Benim makinem PIII-500, 128 MB Ram, ASUS P3B-F Anakart, 10.2 ve 1.1 GB olmak üzere iki tane Quantum Fireball HDD, 32MB Creative Riva TNT2 Ultra, 48X Philips CD-ROM, Sound Blaster Live, Creative Modem Blaster 56K. Sorularıma geçiyorum:**
1. Bu sistem beni daha ne kadar idare eder? Upgrade için i820 chipsetli anakartlar ve rambus DRAM'ler yaygınlaşana kadar bekliyim mi?
2. Sound Blaster Live! Value ses kartım için uygun fiyatlı bir tane 4+1 hoparlör seti düşünüyorum. Mesela Genius olabilir. Siz hangisini önerirsiniz?
3. Philips 104b modelinde bir monitörüm var ve bu monitörün maksimum tazeleme oranı 85hz. Ekran kartı da bunu desteklediği için bu Tazeleme hızında çalışıyor (Ayarlarda en uygunu getirince) ve çok sık olmamasına rağmen normal görüntü monitörde gözükmekteyken (yani oyun oynarken veya Internet'teyken) ekranı ortasında bir yerlerden yatay bir şekilde bir veya iki tane piksel bir anda sağa doğru kayıyor ve bu olay bir saniyede olup bitiyor. Monitörü benimle aynı sisteme sahip olan bir arkadaşımda denedim ve aynı şeyi orada da yaptı. Philips'in servisine gönderdim; "biz bu monitörde tamir edecek bir arıza bulamıyoruz" dediler. Şimdi monitör Philips'in İstanbul'daki dağıtıcısına gitti (ben İzmir'deyim). Bakalım oradan ne cevap gelecek. Sizce bu bir uyumsuzluk problemi olabilir mi? Hiç daha önce böyle bir arızayla karşılaştınız mı?
4. Benim 10.2'lik harddiskim 2.5 ve 6.5 şeklinde ikiye bölünmüş durumda ve diğer 1.1'de bağlı yani şu anda 3 tane harddisk gözüküyor ve Windows C drive'ında yüklü (c:2.5 d:1.1 e:6.5 GB). C drive'ında Program Files, Windows gibi klasörler ve command.com, autoexec.bat gibi sistem dosyaları dışında Yyyyyyyai adında saçma bir dosya çıktı. Bu dosya ne silinebiliyor ne gizlenebiliyor ne de taşınabiliyordu. Bu dosya korumalıdır diye bir mesaj çıkıyordu. Sonra C drive'ını formatladım ve burada bulunan Windows 98 yerine Windows 98 Second Edition'ı kurdum; o dosya da doğal olarak kayboldu. Derken formatladıktan 1 hafta sonra böyle iki tane dosya ortaya çıktı. Sadece isimleri biraz farklıydı. Mesela Yyyyyyö gibi filan. Ama bu sefer bunları silebildim. Bu dosyalar Windows tarafından tanımlanamayan ve büyüklükleri 25-85 KB arasında değişen dosyalar. Bu dosyaları silmeden önce virüs taraması ve scandisk yaptım ama ne bir virüs ne de bir hata vardı. Bilgisayarı hacklere karşı korunmak için bir tane firewall programı da yüklü durumda. Bu dosya neyin nesidir? Bir oyunun veya bir programın kurduğu bir temporary dosyamıdır? Bunu bir diagnostic prgramıyla öğrenebilir miyim? Bu arada bilmek istersiniz diye söylüyorum programları C'ye oyunları da biraz yer kapladıkları için haliyle E'ye kuruyorum; D drive'ındada MP3'ler filan var.
Yardımcı olursanız çok memnun olacağım. Derginizi çok beğeniyorum ve her ay alıyorum inşallah kaliteniz hiç bozulmaz.

—EMİN KARAADAM, E-MAIL YOLUYLA



Genius SW 4.1 Surround size uygun fiyata 4 hoparlör keyfini yaşatacak bir ürün.

C Öncelikle dergimiz hakkında düşündüklerinden dolayı sana teşekkür etmek istiyoruz. Hemen sorularının cevaplarına geçecek olursak:
1. Sisteminin seni daha uzun bir süre idare edeceğini söyleyebiliriz. İleride yapacağın bir RAM takviyesi sisteminin ömrünü daha da uzatacaktır. Upgrade için i820 çipsetli kartların yaygınlaşmasını beklemen doğru bir düşünce. Ancak Rambus'ların fiyatlarının şu an için oldukça yüksek olduğunu unutmaman gerekiyor ve en azından bunların fiyatının da düşmesini beklemen yerinde bir hareket olacaktır.
2. Uygun fiyatlı bir hoparlör seti olarak sana Genius SW 4.1 Surround'u önerebiliriz. Bu hoparlör setinin fiyatı şu an için 50$ civarında. Eğer biraz daha para ayırabilirim diyorsan önereceğimiz sistem Creative Cambridge SoundWorks FPS 1000. Bu setin fiyatı ise 90-100$ civarında.
3. Böyle bir problemin uyumsuzluktan dolayı meydana geldiğini sanmıyoruz. Monitörünün tüpünde bir arıza olabilir veya başka donanımsal bir sorunu olsa gerek.
4. Bazı programlar çalışırken böyle dosyalar oluşturabilir. Hangi programın bunu oluşturduğunu anlamaya çalış. Böyle dosyalardan kurtulmak için sana tavsiye edebileceğimiz bir utility Norton Utilities 2000 4.5.

S **Merhabalar... Uzunca bir aradan sonra yine birlikte olmak çok güzel. Malum, iş güç AÖF sınavları falan filan derken biraz sizlerden uzak kaldık. Derginize olan ilgi ve beğenimiz hiç azalmadı tabi. Dialog kuramadığımız zamanlar yine derginizin eşliğinde geçti hep. Vurgunlar senin, Donanım benim o sayfadan bir diğerine bakınarak erittik günlerimizi. Bunun doğal bir sonucu olarak ta sorular birikti tabi ki. "It is time to ask now" yani. Benim sorularım acilen bir upgrade olayına girmemle doğru orantılı olacak;**
1. Öncelikle; bir sistemde tek bir 128 MB'lık RAM mi yoksa 64x2 MB'lık RAM mi tercih

Oyun Makinesi

Okuyucularımızdan gelen hemen her mektup ya da mail'de en çok sorulan soru, sahip oldukları sistemin daha ne kadar idare edebileceği oluyor. Biz de bu ay, piyasadaki oyunları rahatlıkla oynayabileceğiniz minimum sistemi yayınlamayı uygun bulduk. Daha düşük sistemlerle de bir çok oyunu oynayabilirsiniz ancak sorun yaşamadan ve keyfinizce oyun oynamak istiyorsanız, en azından aşağıdaki bileşenlerden oluşan bir sisteme sahip olmanız şart.

- Intel Pentium II 400 ya da Intel Celeron 500
- 128MB SDRAM
- Voodoo 3 3000 ekran kartı
- 6.1GB IDE hard disk
- 40X CD-ROM sürücü
- Creative PCI 128 Vibra ses kartı
- 17" SVGA monitör
- Microsoft SideWinder Gamepad
- 56K modem



SideWinder Precision Racing Wheel ile yarış oyunlarında gerçek sürüş keyfi yaşayın.

edilmelidir? Soruyu değişik varyasyonlarda kurabiliriz tabi: 256 MB mı, 128x2 MB mı gibi. Birde xxx. MB'lık RAM'lerden bir sistemde en fazla ne kadar olmalıdır, yani bunun sınırı RAM taktığımız slot sayısı ile mi belirlenir. Yani yerin varsa doldur mantığı ile 4x128 MB yada 3x256 falan makineye ağır gelmez mi??? Saçmalıyorsam lütfen tokatlayın ama çok acıtmayın!!

2. İşlemci olayını mainboard'la birlikte düşünmek gerekir eğer yanılmıyorsam. Ben bir PIII 600 uzun vadeli düşünebilmek için yeterli diyorum. Siz gene de hep belirttiğiniz gibi fiyat/fayda oranında en uygun gördüğünüz PIII 450-500'leri mi tavsiye edersiniz? Bir de PIII 600 ile PI-II 450-500 arasında çok açık bir fark var mıdır? İşlemci deyince mainboard olayı da var tabi ki. Sizin PIII'ler için (yine uzun ömürlü düşünün lütfen) en çok tavsiye edeceğiniz anakart nedir? Ben Abit BE6-2 diyorum. Doğru yolda mıyım?

3. Ekran kartı için su götürmez bir gerçek var; tabiki GeForce alacağız ama hangisini? Adamlar yerlerinde durmuyor ki! Neredeyse her gün yenisini çıkaracaklar. Ben Leadtek Winfast GeForce 256 diyorum. DDR'li mi yoksa sade mi olsun. Zaten bu kartın bizleri uçuracak kabiliyette olduğunu söylemiştiniz. DDR ile çokta abartmış olmaz mıyız sizce? Hem fiyatta malumunuz. Yinede fark için değer diyebilir misiniz?

4. Okuduklarımdan doğru bir ders çıkartmışsam eğer, GeForce256 alınca hakkını verecek bir de monitörünüz olmalı bence. Benim tercihim (belki de bir daha değiştirmek gerekmeyecektir???) 17" LG Electronics 795 FT Flatron. Sizce?

5. 40X Samsung CD-ROM hiç problem çıkarmıyor gözüküyor, sizce onu hiç ellemesem de sisteme fazladan bir DVD, bence bir Creative 6X Encore (DXR3) ilave yapsam nasıl olur diyorum. Yoksa bir sistemde DVD ve CD-ROM, CD-RW...bir arada olmaz mı, ya da olursa problem olur mu? Bir sistemde DVD ve CD-ROM varsa oyunlar için CD-ROM filmler için DVD kullanılır mantığı ne derece doğrudur?

Cevaplarınız için şimdiden çok teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılarınızın ve No:1'lığınızın sürmesi dileğimle....

Unutmadan FIFA99 turnuvası bir ilk olmasına rağmen bence mükemmel bir organizasyondu. Zaten mükemmellik size çok yakışan bir terim. Kaybetmek kötüydü ama katılmak bile yetti. Teşekkürler. Umarız bu tür organizasyonlar devam eder.

—ERGİN, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Ergin, öncelikle dergimize göstermiş ilgiden dolayı ve bizi yalnız bırakmadığın için sana teşekkür ederiz. Bize istediğin her konuda yazabileceğini de hatırlatmamamıza gerek yoktur herhalde. İstersen şimdi sorularının cevaplarına geçelim.

1. Bilgisayarına takabileceğin maksimum RAM miktarı anakartının kapasitesi kadar olacaktır ve bu anakartının kullanıcı kılavuzunda belirtilmiştir. Yeni nesil anakartların genelde maksimum 4x256 MB RAM desteği bulunmaktadır. Anakartının kaldırabileceği miktarda RAM takmak herhangi bir probleme de yol açmaz. Gelelim 2x64'mü yoksa tek 128 mi soruna. İkisi arasında bir miktar performans farkı bulunmaktadır. Ancak biraz önce de belirttiğimiz gibi tek 128'lik RAM yerine 2x64 MB RAM takacak olursan, anakartın üzerindeki RAM slotlarından birini boşuna işgal etmiş olacaksın. Bunun için tek 128MB'lık RAM alman daha mantıklı olacaktır.

2. Uzun vadeli bir çözüm için PI-II 600 işlemcileri düşünmen doğru. Ancak olayı biraz da senin dediğin gibi fiyat performans açısından düşünecek olursak PIII 450-500 işlemcileri de düşünmen gerekir. PIII 600 ile 450-500 arasında senin de bildiğin gibi öncelikle bir frekans farkı bulunuyor bu da tabi ki hıza etki ediyor. Ancak şunu söylemeliyiz ki ev uygulamaları veya birçok oyunda aralarındaki farkı hissetmen biraz güç. Ancak büyük işlemci gücü gerektiren uygulamalarda PIII 600'ün farkı kendisini gösteriyor. Anakart olarak düşündüğün Abit-BE6 II tüm ihtiyaçlarını karşılayacaktır. Ancak Abit-BE6'yı da göz önünde bulundurmalısın. Aralarında 10-15$'lık bir fiyat farkı bulunuyor. Ayrıca sürekli olarak uzun vadeli bir upgrade yapmak istediğini belirtmişsin. Eğer bunun için acelen yoksa i820 işlemcili anakartların yaygınlaşmasını da bekleyebilirsin. Bu çipsetini kullanan anakartların çok üstün özelliklere sahip olduğunu hemen hatırlatalım.



Abit BE6-II yüksek fiyat performans oranıyla göz dolduran bir anakart.

3. Şu an için GeForce işlemcili ekran kartlarının üstünlüğü tartışılmaz. GeForce işlemcili kartlar arasında da DDR-RAM kullananlarının daha üstün oldukları gerçek. Leadtek Winfast GeForce 256 oldukça yerinde bir tercih. DDR'lı modelinin ise bizim rastladığımız en hızlı ekran kartı olduğunu belirtelim.

4. Monitör konusunda 17" LG FT Flatron güzel bir seçim, bir alternatif olarak da Nec MultiSync FE700'ü önerebiliriz. Bu ürün maksimum 1280x1024 çözünürlüğünü desteklemesine rağmen, görüntü kalitesi bakımından çok başarılı; ayrıca fiyatı da oldukça uygun.

5. Sisteminde aynı anda CD-ROM, DVD-ROM veya CD-RW çalıştırmanın hiçbir sakıncası yoktur. DVD-ROM seçiminin de yerinde olduğunu söyleyebiliriz; ancak piyasada bulunan 10X DVD-ROM sürücüleri göz önünde bulundurmanda fayda var.

S **Merhabalar... Sorularıma geçmeden önce bu kadar kaliteli bir dergiyi bize Türkçe olarak okuma fırsatı verdiğiniz için size teşekkür ederim. Gerçekten her ay aksatmadan almaya çalışıyorum ve bu köşede verdiğiniz bilgiler sayesinde bilgisayar ve donanım konusunda oldukça bilgi sahibi oldum. Sorularıma gelince:**

1. Ben bu aralar bir direksiyon almayı düşünüyorum. Daha doğrusu hazirana yakın alacağım; fakat şimdiden araştırmalara başladım. Uygun fiyatlı ve kaliteli bir alet almak amacım. Ve sizin köşenizden takip ettiğim kadarıyla bu özelliklere uyan bir Microsoft Sidewinder Wheel var. Sizin tanıtımınızda fiyatı 56$ olarak belirtilmişti (Şubat2000). Fakat burada (Ankara) bazı büyük satış noktalarında etiketi en az 100$. Sizin belirttiğiniz fiyata perakende olarak bu cihazı alamaz mıyım? Yani bu fiyat sadece toptan alımlar için mi geçerli? Ya da kargoyla Microsoft'tan alamaz mıyım verdiğiniz fiyata?

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

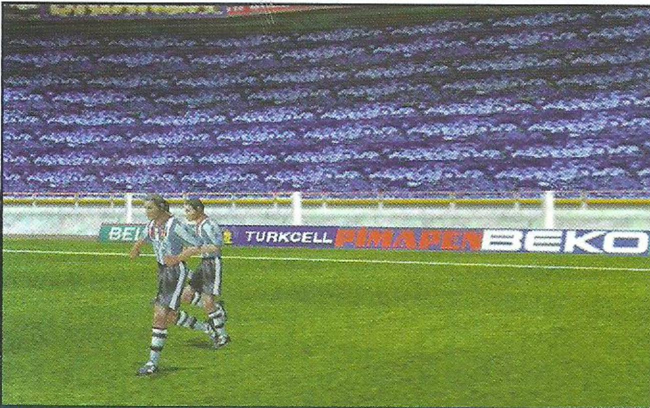
ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

2. Sizce bu direksiyon sıkı simulasyon oyunlarında isteğimi karşılayabilecek kapasitede mi? Mesela Monaco Grand Prix 2 de. Çünkü bu oyunu tuşlarla oynamak gerçekten imkansız. Ki ben simulasyon oyunlarında önüme geleni yenen biriyim. Anladığınız gibi bu soruyu sorma nedenim cihazın ForceFeedback özelliği olmaması. Bana yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkür ederim.

— *OZAN MURAT OĞUZHAN, E-MAIL YOLU İLE*

C Öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden ve övgü dolu sözlerinden dolayı sana teşekkür etmek istiyoruz. Sizlere layık bir dergi hazırlayabiliyorsak ne mutlu bizlere. Sözü fazla uzatmadan soruların cevaplarına geçecek olursak.
Microsoft Sidewinder Wheel ForceFeedback özelliğine sahip olmasa da piyasada bulunan en iyi sürüş direksiyonlarından biri, en azından bizim çok hoşumuza giden bir üründü. Bu ürünün incelemesinde vermiş olduğumuz 56$'lık fiyatı son kullanıcı fiyatı. Fakat bu ürünün Ankara'da daha yüksek bir fiyata satılması da normal, çünkü İstanbul içinde de bu fiyat farklılığı olabiliyor. Bir satıcı ile diğerinin fiyatları birbirini tutmuyor. İstanbul'daki yetkili satıcıların kargo ile teslimat yapıp yapmadıklarını bilmiyoruz. Eğer İstanbul'a yolu düsen bir tanıdık bulursan ona aldırabilirsin yada firmaları arayarak kargo teslimatı yapıp yapmadıklarını öğrenebilirsin. Bu direksiyondan gayet memnun kalacağına inanıyoruz.



3D ekran kartları ile en fazla sorun yaşatan oyunlardan biri de hiç kuşkusuz EA Sports'un *Fifa 2000*'i.

S **Merhaba PCG, Derginizin fanatik bir okuyucusuyum. Gerçekten de derginizi çok güzel buluyorum. Neyse lafı fazla uzatmadan, size olan sorum şu: Sorum CD sürücüler hakkında. Benim Atapı bir CD-ROM sürücüm var ve hiç memnun değilim. Yeni bir CD sürücü almayı düşünüyorum. Düşündüklerim arasında Asus, Acer, Samsung ve Lg var. Bu 4 'ü arasında karar veremiyorum. Yardımcı olursanız sevinirim.**

— *SİNAN ALPAY, E-MAIL YOLU İLE*

C Dergimizi bu kadar beğeniyor olman inan ki bizleri çok mutlu etti. Zaten ancak sizlerin desteğiyle kalitemizi daha yukarılara taşıyabiliyoruz. Gelelim soruna... Bence bahsettiğin dört marka yerine Toshiba'yı tercih etmelisin. Özellikle yeni piyasaya çıkan 48X Toshiba'lar çok başarılı. Hem erişim süreleri hem de hızları açısından bu sürücüler piyasanın en iyilerinden. Ama illa bu dördünden biri diyorsan, Asus 50X'in en iyisi olduğunu belirtmeliyiz.

S **Sevgili PC Gamer ailesi, Sorularım şunlar:**
1. *FIFA 2000*'de maç yaparken tribünler çıkmıyor. Bunun sebebi nedir? (Aslında bilgisayarım Windows 95'ken tribünler çıkıyordu. Fakat bilgisayarıma Windows 98 yükledikten sonra tribünler çıkmadı.)Bilgisayarımınözellikleri Pentium 433, 64MB RAM, S_S6326 diye bir ekran kartı ve Windows 98.
2. Bana iyi bir ekran kartı önerebilir misiniz?
3. Niçin derginiz fiyatı 3.500.000 TL'ye çıktı.
4. *THE SIMS*'de evden eve taşınma, nasıl gerçekleşiyor?
5. Belki çok saçma bir soru olacak ama dünyanın en iyi bilgisayar markası nedir?
Tüm sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

— *FIRAT KAYMAZ, E-MAIL YOLU İLE*

C 1. Sorunun büyük ihtimalle ekran kartı sürücülerinden kaynaklanıyor. Windows 98 yükledikten sonra ekran kartını yüklerken bir sorun oluşmuş gibi gözüküyor. Kartının son sürücülerini yüklemeni tavsiye ediyoruz.
2. Ekonomik açıdan zorlamayacaksa GeForce ekran kartları şu anda en iyileri. Creative Geforce Pro iyi bir seçim olabilir. Daha düşük fiyatlılardan ise Voodoo3 3000 ve TNT 2 Ultra arasında seçim yapabilirsin.
3. Fiyatımızı artırmayı biz de istemezdik, fakat 1999 yılı Mart ayından bu yana kağıt fiyatına gelen %40 oranındaki artış ister istemez satış fiyatımıza da yansıdı. Kalitemizden ödün vermemek ve ilkeli yayın politikamızı devam ettirmek için fiyatımızda yaptığımız bu küçük ayarlamadan dolayı bizi anlayışla karşılayacağınızı umuyoruz.
4. Neighborhood ekranındayken yeni bir ev inşa etme ya da başka bir eve taşınma imkanına sahipsin. Ancak öncelikle aileni şu an bulunduğun evden çıkarmalısın. Neighborhood ekranındayken buldozer ikonuna benzer bir seçenek var. Buna tıklayarak aileni evden çıkartabilirsin.
5. Dünyada birçok büyük ve ünlü bilgisayar firmaları var. IBM, Compaq, Hewlett-Packard bunlardan sadece birkaçı. Ancak unutma ki bir sistemin iyi olup olmaması markaya değil, içindeki bileşenlere bağlıdır. Marka bilgisayar almanın avantajları ise üretim kalitesi ve servis garantisidir.

S **Selam PC Gamer, Öncelikle sizi böyle bir dergi çıkardığınız için tebrik ediyorum. Benim size bir kaç sorum olacak yanıtlarsanız sevinirim.**
Öncelikle sistemim PIII 500 Cpu, 128 RAM, Voodooo 3 3000, 13 Gb harddisk, Soyo anakart, 14 monitör, SB 16, 56 K Apache modem, 40x CD-ROM.
1. Öncelikle ben koyu bir oyun manyağıyım özellikle de FPS oyun türlerine hastayım. Klasik olarak bu makine benim gibi oyun manyağını ne kadar daha idare eder??
2. Benim için bu makineye ilk olarak ne upgrade etmemi tavsiye edersiniz??
3. SOYO anakartlar için test yapar mısınız??
4. Benim içimden ses kartını değiştirmek geliyor; ama hangi ses kartı Vibra mı, Value mü, Player mı sizce?
5. Böyle bir ses kartına 4+1 hoparlör seti gerekli. Sizce Genius mu; Jazz mı veya sizin önereceğiniz başka set mi (50$ için)?
6. CD'nizde acaba *HALF-LIFE* için gerekli patchleri ve *COUNTER-STRIKE* modunu verir misiniz??
Yanıtlarınızı bekliyorum; saygılarımla.

— *GECE MAVİSİ, E-MAIL YOLU İLE*

C Öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Hemen sorularının cevaplarına geçecek olursak: Sistemin günümüz şartlarında ideal bir sisteme yakın ve seni daha uzun bir süre idare edeceğini belirtelim. Şu an için aman mutlaka yapmalısın diyebileceğimiz bir upgrade görünmüyor, fakat monitörünü ve ses kartını değiştirebilirsin. Zaten yeni bir ses kartı almak istediğini belirtmişsin. Bu konuda hiç tereddüt etmeden SB Live! Value almanı tavsiye ederiz.

Hoparlör seti olarak da Genius SW 4.1 Surround'u önerebiliriz, tabii 50$+ seviyesinde bir hoparlör seti aradığın için. Eğer biraz daha para ayırabilirim diyorsan FPS 1000 sana tavsiye edebileceğimiz bir diğer model. Fiyatı da yaklaşık 90$ civarında olması gerekiyor. Half Life için istediklerine gelecek olursak; bunun için kesinlikle gelecek sayımızı almanı tavsiye ederiz....

S Sevgili PC Gamer, Öncelikle sizi kutluyor ve başarılarınızın devamını diliyorum. Sorularıma geçecek olursam:
1. (klasik soru) Benim P2 333, 64MB RAM, 32MB Diamond Stealth Savage4 Pro (normal olanı), Quantum 4.8GB hard-disk, 15" Hyundai monitör, 50X Asus CD-ROM, ses kartı ve Asus (eski) anakartım var. Bu sistemimi P3 500 ve yeni bir anakart ve 128 MB'da RAM , upgrade edeceğim. Sizce doru olur mu?
2. Ben Abit BE6 II almayı düşünüyorum; sizce bu iyi mi yoksa başka bir tane mi alayım?
3. Ekran kartımda 3D oyunlar da problem yaşıyorum. Sorduğum kişiler bunun RAM'den veya anakartın eski olduğundan dolayı problem yaşadığımı söylüyor. Sizce neden olabilir?
4. Ben bu upgrade için ne kadar para ödemeliyim (bana 500 dolar dediler)?

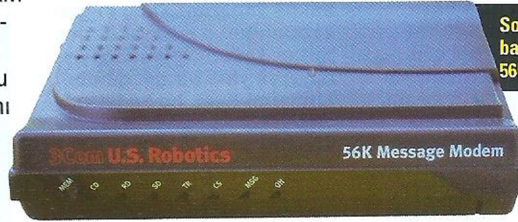
— UMUT, E-MAIL YOLU İLE

C Dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür ederiz. Sorularının cevaplarına geçecek olursak:
1. Günümüz uygulamaları ve oyunlarının artık yüksek işlemci gücüne ve yüksek miktarda hafızaya ihtiyaç duyduğunu düşünecek olursak bu upgrade kararının gayet yerinde olduğu kesin. Bunun yanında ileride yeni bir harddisk almayı da düşünebilirsin.
2. Abit BE6-II piyasada bulunan i440 çipsetli en iyi anakartlardan birisi. Ancak bu modelin daha eski modeli olan BE6'yı da düşünebilirsin. Aralarında yaklaşık 10-15$'lık bir fiyat farkı bulunuyor. Yani BE6 daha ucuz bir anakart ayrıca özellikleri ve performansları arasında çok az bir fark bulunuyor.
3. Ne gibi problemler yaşadığını belirtmiş olsaydın daha ayrıntılı bir şekilde yardımcı olabilirdik. Ancak sorun anakarttan, işlemciden veya RAM'den kaynaklanıyor olabilir. Bunun yanında kartının güncel sürücülerini yüklemen de gerekebilir.
4. Öncelikle piyasada çok farklı fiyatlarla karşılaşabileceğini belirtelim. Ancak kabaca bir fiyat belirleyecek olursak; P III 500 315$, Abit BE6-II 135$ (BE6 120$) ve 128MB PC100 SDRAM 135$ civarında. Bunları topladığımız zaman 585$ gibi bir mebla ortaya çıkar, ayrıca bu fiyatlara KDV dahil olmadığını da belirtelim. Ancak daha önce de söylediğimiz gibi piyasada çok farklı fiyatlarla karşılaşabilirsin. Ayrıca elinde bulunan işlemci, anakartı ve RAM'i satıp bir tasarrufta bulunma şansın bulunuyor. Bunun için piyasayı araştırmanda fayda var.

S Selamlar, Bu size ilk mektubum. Sorularıma geçmeden önce derginizin çok başarılı olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. İşte sorularım...
1. Bu aralar bir modem almayı düşünüyorum. Sizce hangisini almalıyım? 50 dolar civarında olursa iyi olur.
2. Elimde 32 MB'lık bir Savage4 ekran kartım var. Genellikle oyunları hardware'da çalıştırmak istediğimde monitörüm kapanıyor. Sizce ekrandan olabilir mi? (14")
Sorularım bu kadar. Umarım bir dahaki sayınızda sorumalarıma cevap verirsiniz. Şimdiden teşekkür ederim.

— SERKAN AYDIN, E-MAIL YOLU İLE

C Dergiyi bu derece beğeniyor olman bizleri çok mutlu etti. Teşekkür ederiz. Gelelim sorularına...
1. Türkiye şartlarında bu fiyata alabileceğin en iyi modemler, Apache'dir. Ama daha kaliteli bir modem istersen, o zaman US Robotics ve Diamond'ı tavsiye ederiz.
2. Bu sorunun ekrandan olma ihtimali pek yok. Ya kartında ya da DirectX ve Windows'unda bir sorun vardır. İlk olarak Internet'ten en son sürücüleri indir ve kartını bu sürücülerle tekrar kur. Olmazsa, CD'mizde verdiğimiz DirectX'i yükle. Böylece sorun DirectX'ten kaynaklanıyorsa çözebilirsin. En son çare Windows'u bir daha kurmak. O zaman da olmazsa, büyük ihtimalle kartında bir sorun var demektir.



Sorunsuz Internet bağlantısı için US Robotics 56K Message iyi bir çözüm.

S İyi günler, Ben geçen ay IBM'in 300GL modelini almıştım. Şimdiye kadar her şey çok iyiydi ama bu hafta reklamlarının çıkmasıyla kafamda bir soru işareti oluştu, bunun nedeni benim aldığım bilgisayarla reklamlarda gösterilenin özelliklerinin farklı olması:
1.Sizce bir ayda aynı modelin özellikleri değişebilir mi?
2. Aşağıda yazdığım özellikler iyi mi?
3. Aşağıda verdiğim özellikler geçen ay satılan 300GL'lerle tutuyor mu?
Pentium III 500MHZ, 50X CD-ROM, 64MB RAM Bellek, 8MB Ekran Kartı, 56K Conexant Fax-Modem, 8GB Harddisk, 16BIT Ses Kartı, Hoparlör kasanın içinde, 3D Grafik Kartı, 15 INCH Monitör.

—BURAK BAŞKOÇAK, E-MAIL YOLU İLE

C Öncelikle aldığın bilgisayar gerçekten de kaliteli. Sonuçta IBM bir dünya markası ve asla kalitesiz bir ürünü piyasaya sürmemesiyle tanınıyor. Aklından çıkarmaman gereken şey, bilgisayar teknolojisinin inanılmaz hızlarda gelişmeyi sürdürdüğü ve sistemlerin ayda bir değil, haftada bir bile değişebileceğidir. Yani senin yeni olduğunu düşündüğün bir sistem, bir ay sonra değerinden çok şey yitirmiş olabiliyor. Bu durum IBM için de geçerli. Bence bilgisayarının özellikleri gayet iyi. Sadece ekran kartın biraz yetersiz gibi görünüyor. Ayrıca RAM büyüklüğünü 64MB'dan 128MB'a çıkarırsan ileride rahat edeceğini de belirteyim. Ama sonuç olarak aldığın sistem oldukça iyi, telaşlanman için de hiç bir neden yok.

S Sevgili PCgamer çalışanları, sizi beğenerek okuyorum. Size birkaç sorum olacak. Cevaplarsanız sevinirim.
1. Benim makinem; Pentium 200MMX, 64MB RAM,VX Board ve 12MB Voodoo 2 ve ben bu makineyi hangi upgrade ile oyun makinesine çevirebilirim?
2. Pentium 3'ümü tavsiye edersiniz yoksa AMD K7'yi mi? Her yönden incelerseniz (oyunlardaki hız ve uyumluluk, hız, ergonomi, ısınma) sevinirim.

— BERKER, E-MAIL YOLU İLE

C 1) Bu makineyi gerçek bir oyun canavarına dönüştürebilmen için yüksek bir harcamayı göze alman lazım. İlk olarak işlemcini en azından Celeron 400, anakartını da Abit BE6 ile değiştirebilirsin. Tabi bu durumda RAM'leri de SDRAM ile değiştirmen gerekecek. Benim tavsiyem 128 MB ama fiyatı fazla gelirse 64 MB da bir süre idare edecektir.
2) Bence Pentium 3 mantıklı seçim olacaktır. Çünkü yeni oyunlar, bu işlemcinin komutlarına daha uygun. AMD işlemcilerde başarılı ama oyunlar konusunda Pentium III kadar iyi değil.

CÜNEYT HALU

UZATMA DAKİKALARI

EKLENTİLER • SENARYO DİSKLERİ • GENİŞLEME PAKETLERİ • PATCH'LER

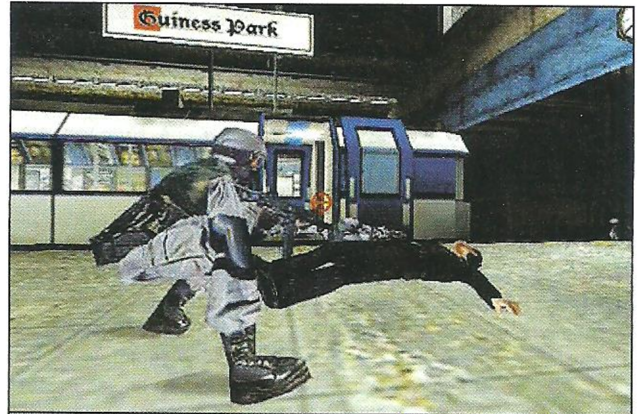


Rogue Spear da şişmanladı...

Kendimizi *Rogue Spear*'ın başından alamadığımız o soğuk ve nemli akşamlar geri geliyor galiba! Evet arkadaşlar en sonunda *Urban Operations* piyasaya çıktı.

Selam arkadaşlar... Bahar aylarına geldik, havalar iyiden iyiye ısındı (bu ne biçim bir giriş oldu yahu?). Uzun zamandır beklediğimiz bazı oyunlar da çıkmaya başlarlar artık... Sanki havanın sıcaklığıyla oyun yapımcılarının üretkenliği arasında bir alaka varmış gibi oldu. Eee, tabii o insanların arasında da benim gibi "güneş enerjisiyle çalışanlar" vardır herhalde! Sizleri bilemem ama hava açık ve güneşli olduğu zamanlar ben başka bir ben olup çıkıyorum. Kendimi olağanüstü zinde hissediyorum, *Quake III*'te önüme geleni haklayacak gibi hissediyorum, *Half-Life*'ı bu sefer bitirebilecek gibi hissediyorum (hala bitirmeye zaman bulamadım da!), hatta akabinde (dikkat, nefis laf) önceden yarım bıraktığım *Opposing Force*'u da bitirmeyi düşünüyorum. Konu çok dağıldı, biraz toparlamak lazım, yarın temizlik olacak (bu espriyi Cuma günleri evinde temizlik olan ve temizlikçi hatunun gazabından korunmak için her Perşembe gecesi odasını bir güzel toplamak zorunda kalanlar anlar). Sonra sonra, havalar güzel olunca bende başka ne değişiklikler olur? Hmm, düşünelim... *Rogue Spear* oynarken kaybettiğim enerjiyi güneşten tekrar kazanırım ve sonra bilin bakalım ne yaparım? Tabii ki geri kazandığım o enerjisi *Rogue Spear: Urban Operations* oynayarak yine bir tek günde bitiririm! Evet, bu kadar geyikten sonra anlayabileceğiniz gibi, bu ayki ağır topumuz *Rogue Spear* için hazırlanmış olan *Urban Operations* adlı genişleme paketi. Yazımı okuduğunuz sıralarda piyasaya çıkmış olacağını tahmin ediyorum.

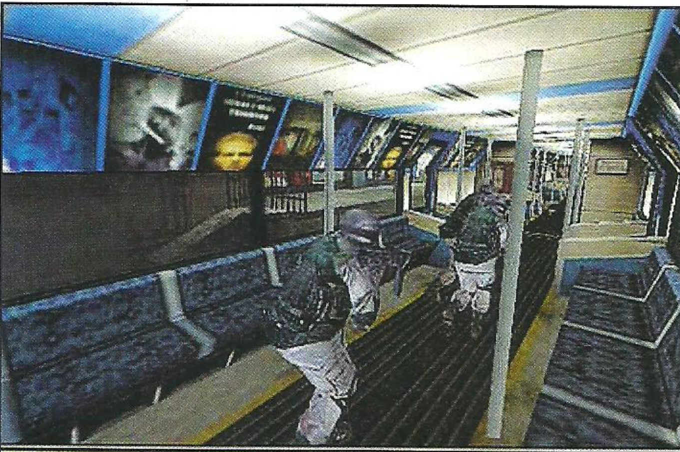
Urban Operations ile ufaktan başlayalım isterseniz... Hepinizin gayet iyi bildiği gibi *Rogue Spear*, geçen sene aksiyon oyunları dünyasına resmen bir bomba gibi düşmüştü. Biliyorsunuz bu tür oyunları multi-player olarak oynamak en zevklisidir (zaten bizim Internet Café'cilerimiz de bunun farkına varmış olacaklar ki, her köşe başında *Rainbow Six* ya da *Team Fortress* falan oynatan dükkanlar türemeye başladı). *Rogue Spear* ise, bırakın multi-player'ı, tek kişilik oyunda bile insana inanılmaz derecede zevk veren bir şaheserdi. Bölüm tasarımları, ayrıntılı bir şekilde hazırlanmış olan planlama aşaması ve silahlarının çeşitliliğiyle herkesin kalbini kazanmıştı. Durum böyle olunca, oyunun ilk yasal görev paketi olan *Urban Operations*'ın da yeni bölümler, yeni silahlar vs. sunması zaten beklenen bir şeydi. Oyun bunu verebildiğine göre, gayet büyük bir başarı yakalaması hiç de sürpriz olmayacak. İsterseniz şimdi yeni bölümleri biraz inceleyelim.





Pis teröristler kanlı eylemleri için hep de masum insanların bulunduğu yerleri tercih ediyorlar. Mesela istasyonları...

Oyunda iki temel senaryo bulunuyor. Bunlardan ilkinde, beş büyük şehirdeki terör olaylarını çözüme ulaştırıp suçluları etkisiz hale getirmeniz lazım. Bunlar arasında Hong Kong, Londra, Venedik, Mexico City ve sıkı durun, İstanbul da bulunuyor! (İstanbul'a neden bu kadar sevindiğimi inanın ben de bilmiyorum, adamlar hala bizi "egzotik" şehirler arasında sayıyorlar, her neyse...) Bunların yanında bazı eski *Rainbow Six* bölümleri de yeniden karşımıza çıkıyor; mesela Amazon, Skyscraper, Bio Lab, Hacienda ve Estate bölümlerini hatırlayabilirsiniz. Oyunlarda zaman zaman böyle geçmişe dönüş yaptıkları zaman çok hoşuma gidiyor (*Flashback* diye bir oyun da vardı bir zamanlar, ama şu anda konumuzla hiç mi hiç alakası yok, geçiyorum). İnsan uzun zamandır oynamadığı ya da oynayıp bitirdikten sonra bir kenara attığı oyunları tekrar karşısında görünce anlaşılmaz şekilde mutlu oluyor (yoksa sadece ben mi mutlu oluyorum?). *Rogue Spear: Urban Operations* paketinde ayrıca 6 tane de yepyeni multiplayer haritası bulunuyor. Bunları da hesaba kattığımız zaman *Urban Operations*'ın getirdiği





Siz işe giderken tren mi kullanıyorsunuz? Biz de tren kullanıyoruz ve bizim işimiz terörist avlamak!

yeni bölüm sayısı toplam 12'ye ulaşıyor. Oldukça iyi bir rakam sayılabilir bence... *Unreal Tournament Bonus Pack*'te de 10-12 bölüm vardı, insanı oldukça uzun bir zaman oyalayabiliyor.

Rogue Spear: Urban Operations'ın ilginç bir özelliği daha var. Oyunda teröristleri belli bir bölgede sıkıştırıp o bölgenin (burası bir bina ya da tesis olabilir) içinde tıkılıp kalmak yerine, daha açık ve serbest bölgeler tercih edilmiş. Mesela duyduğuma göre İstanbul'da geçen görev, bir pazarın içinde oynanıyormuş. Orijinal *Rogue Spear*'da karşılaştığınız tek siviller rehinelerdi. *Urban Operations*'da ise herşeyden tamamen habersiz, pazara çıkmış alışverişini yapmakta olan, cebindeki paranın hesabını düşünen (abarttım, yapay zeka işini o kadar geliştiremediler daha) tombul amcalarla teyzelerle karşılaşabilirsiniz. Hele meşhur bir metro görevi var ki, insanların bir kez bitirdikten sonra bile hayranlıklarının önüne geçemeyip aynı bölümü tekrar tekrar oynadıklarını duydum. Açıkçası *Rogue Spear: Urban Operations*'ı keşfetmeyi büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Herhalde çok yakın bir zamanda piyasaya çıkmış olur (bu yazıyı yazdığım şu anda henüz çıkmış değil).

Rogue Spear: Urban Operations daha açık ve serbest bölgelerde geçiyor. Yani artık bir binaya tıkılıp kalmak zorunda değiliz.

Urban Operations'da Defend adlı yeni bir oyun türü de bulunuyor. Burada tek başınasınız (bilgisayar tarafından kontrol edilen takım arkadaşlarınız yok, bu yüzden de yardımlaşmalı multiplayer oynamıyorsanız yalnız kalacaksınız) ve teröristler peşinizdeyken belli bir alanı savunmanız gerekiyor.

Rogue Spear için hazırlanmış olan bir genişleme paketinde tabii ki oyunun çok güçlü bir yönü olan silahların da çeşitlenip artmasını beklemek kadar doğal birşey olamaz. Red Storm bu konuda oyunseverleri hayal kırıklığına uğratmamış ve tam dört tane yeni silah eklemiş. Bunlar RPD, M249 SAW, HK 21E3 ve AW Covert. Mesela M249 SAW adlı hafif makinalı tüfek, 200 kurşunluk bir şarjöre sahip olan ve yeniden doldurmanıza gerek kalmadan 2-3 dakika aralıksız ateş edebilen bir silah. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi, bu yeni silahlar *Rogue Spear* oynayış tarzınızı oldukça değiştirebilir.



Usta bana ordan yarım kilo kıyma, bi de kola...

Urban Operations'ın getirdikleri arasında oynanışı düzelten bir sürü değişiklik, dışarıdan görünmeyen ancak oyunu kötü etkileyen hataların düzeltilmesi ve online oyun sırasında hile yapılmasının önlenmesi de bulunuyor. Ufak tefek de olsa bazı hataların düzeldiğini görmek bütün keyfimizi yerine getirebilir.

Eee, her güzelin bir kusuru vardır. *Urban Operations*'ın da "olmamış" dedirten bir iki yönü var. En başta da yapay zeka konusu gözümüze çarpıyor. Aynen *Rogue Spear*'da kullanılan yapay zeka gibi, *Urban Operations*'ın teröristleri de son derece "tahmin edilebilir" hareketler yapıyorlar. Yani ne yapacaklarını önceden kesinlikle biliyorsunuz, hiçbir zaman sizi şaşırtma olasılıkları yok. Bu bakımdan oyun biraz zayıf kalmış, teröristlerin de normal insanlar gibi davranmalarını beklerken karşınıza salak salak tipler çıkıyor. Bunu görmezden gelebilirseniz herşey çok güzel olacak (bu laf tanıdık geldi yahu!).

Sonuçta *Urban Operations*, bir genişleme paketinin vermesi gerekenleri tamamen ve hatta fazlasıyla veren bir paket. Hele hele normal *Rogue Spear*'ın da ateşli bir hayranıysanız, *Urban Operations* sizin için bulunmaz bir hazine olabilir. Gelecek aya kadar kendinize çok dikkat edin. Selamlar...

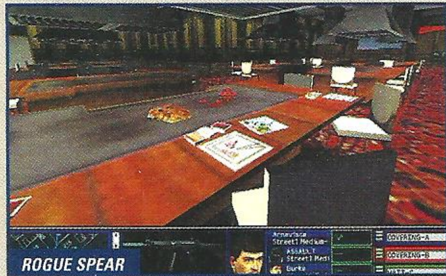
PCG

PATCH'LER

HALF-LIFE V1.0.1.6: Valve'daki dahilerin hazırladığı Badlands ve Crossover adlı iki yeni harita var. Yama aynı zamanda sunucu tarafındaki bazı hataları da düzeltiyor, mesela Linux'ta bir "message of the day" hatası giderilmiş. (hl-10051016.exe)

DARKSTONE V1.0.5B: Bu yama, yeni görev editörüyle tasarlanıp üretilmiş yeni görevleri oynayabilmenizi sağlıyor. Yaratıkların çok daha güçlü oldukları ve kendilerini iyileştirebildikleri "Legend" adlı yeni bir mod eklenmiş. Canavarlar unutkanlık büyüsünün etkisi altındayken artık yansıtma büyüsünü yapamıyorlar. Karakterinizin Exp puanı artık 120'ye kadar çıkabiliyor. (dspatchus1_5.zip)

GRAND THEFT AUTO 2 V1.03: Take 2'dakilerin dediğine göre bu yama "oyunu her zamankinden daha temiz ve düzgün bir şekilde çalıştıracak. Tamamen optimize edilmiş ve kullanıma hazır." Bu tür süslü lafları daha önce çok duymuştuk, ama eminim ki birçok hata düzeltilmiştir. (gta2v103wpatch.exe)



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE V1.2: Bu güncellemeyi yüklediğinizde RETURN TO PERU ve NUB'S TOMB'da Volodnikov'u yakalarken ortaya çıkan sorunlar giderilecek. Ayrıca kontrolleri ayarladığınız diyalog kutusu da düzgün çalışacak, bölümler doğru bir şekilde açılacak ve doğru görüş açısından görünecek. Bunların yanında, sekiz bölümdeki önemli hareket ve görüntü sorunları da düzeltilmiş. (indiana-j3dupdate1.2.exe)

SOLDIER OF FORTUNE DEMO PATCH: Evet, bu yama oyunun demosu için. Bir sürü düzeltme içeriyor, bunların arasında menüdeki DeathMatch "run speed" ayarı da var. Multiplayer ayarlarında "LAN Only" seçeneği, menülerde "no rocket launcher" seçeneği, daha da gelişmiş bir izleyici kamerası ve yenilenmiş bir dürbünlü tüfek de sizi bekliyor. (sofdemo57patch.exe)

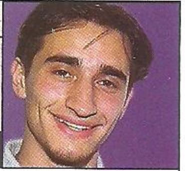
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE V1.2: Bu güncellemede HTML tabanlı bir FAQ dosyası, yeni yapay zeka davranışları ve çok iyi ayarlanmış yeni seçenekler bulacaksınız. (swat312up.exe)

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS V3.0: Bu yama ile *Kingdoms*'ın artık her bakımdan en az iki kat hızlı çalışacağı iddia ediliyor. Yani daha kısa yükleme süreleri ve daha hızlı bir oynanış. *Kingdoms* artık gölgelerin ayrıntı düzeyini ve animasyonların karmaşıklığını otomatik olarak ayarlayarak iyi bir hıza ulaşabiliyor, RAM gereksinimi de 24MB azaltılmış. Ayrıca oyuna iki yeni harita da eklenmiş. (tak30bbupdate.exe)

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA

MULTI - PLAY



Diablo 2'yi (yine) beklerken

1999 yılının üçüncü çeyreğinde piyasaya sürülmesi planlanan *Diablo 2* ancak şu günlerde betasıyla boy gösterdi. Ama oyunun çok oyunculu modda nasıl oynanacağı hala bir muamma.

Sene 1999 mevsim son bahar (önde zeytin ağaçları arkasında yar. Ne diyorum ben?), online oyun yazısında gene sıkışmışım tüm yeni ve sansasyonel konuları önceki aylardan tükettiğim için yazacak konu kısırlığı çekiyorum. Oynadığım oyunları şöyle bir aklımdan geçirdim. Neler oynuyordum o sıralar hep olduğu gibi *Quake 2, MechCommander, Fallout 2, Heretic 2, Chaos Gate* ve *Diablo*. Derhal dank etti *Diablo* 2 nerelerdeydi hala? Çıkmasına artık sayılı günler kalmış olmalıydı. O halde; *Diablo* 'nun online arenadaki eksikliklerini irdeleyebilir diğer yandan da *Diablo 2*'den neler bekleyebileceğimizi yazabilirdim. Nitekim yazdım da!

Bakınız yazarlığımızın o toy zamanlarında neler yazmışım: "Blizzard'ın oyunu çıkardığı tarihler için her biri mucize sayılacak olan özellikler Multiplayer için harika bir ortam yaratmışsa da, ne yazık ki *Diablo 2*'nin çıkış tarihi yaklaşınça (!) yeniden daldığım *Battle.net*'te işler iyiden iyiye zıvanadan çıkmış durumda. Hileler ve iflah olmaz hilebazlar oyunu istila etmiş. Bir hamlede tüm oyuncuları öldüren trainerlar pek çok kişide var. Unique itemların hiçbir özelliği kalmamış zira hemen her oyuncuda oyunun en güçlü silahları bulunuyor. Bir oyuna girip etrafa muhteşem nesneleri savuranları görmek sırdan bir olay çünkü nesneleri kopyalamayı bilmeyen yok. Bu koşullar altında oyunu oynamanın da hiçbir anlamı olmuyor elbette. Oyununuza birazcık heyecan katmak için ya PK (player killer) olmalısınız ya da inatçı bir Legit (hileye hurdaya hiç bulaşmadan oynayan kişi anlamında). Ancak karşınızdaki kişi sizi bir hileyle öldürdüğünden PK olmakta ancak o hileleri kullanmakla mümkün (yani hile icat oldu mertlik bozuldu), bunun yanı sıra Legit olmakta beyhude bir uğraş gibi geliyor bana.



***Diablo 2*'de tıpkı *Diablo* gibi karanlık bir atmosfer içinde geçiyor.**

Bana sorarsanız *Diablo*'nun bu içeriğiyle heyecanla oynana hareket dolu bir oyun olması söz konusu değil. *Diablo 2*'den de bu anlamda mucize beklemek pekte doğru olmaz. Çok oyunculu arenada *Diablo* biraz Chat biraz savaş ve daha çok da karakterinizle caka sattığınız bir oyun olmaya aday. Ama bu oyunun zevksiz olacağını iddia etmek değil, tam tersine değişik bir zevk sunduğundan son derece çekici olacaktır, ancak ilk iş olarak hile önlenmesi meselesi ciddi olarak hayat geçirilmiş olmalı. Bunun yanında oyunun oynandığı alan mutlaka ama mutlaka genişletilmeli"

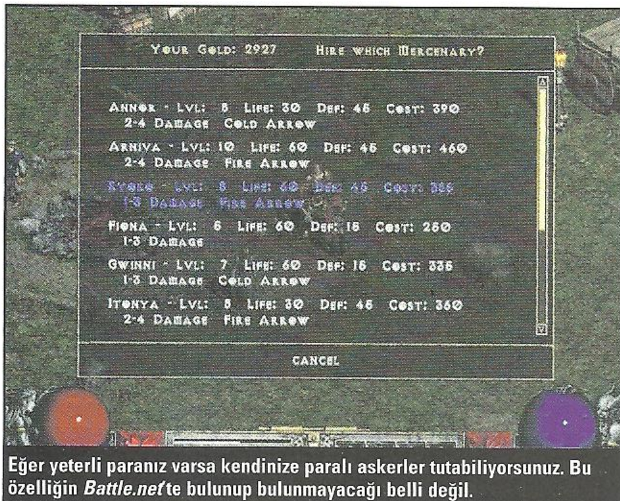
Bu ay size, hayallerimizi süsleyen ama bir türlü gelmeyen Diablo 2'den neler bekleyebileceğimizi yazabilirdim. Nitekim yazdım da!

Bu yazıdan ne ders almalıyız? Derhal açıklayayım. Birincisi yaklaşık bir yıl önce yazılan bu yazı güncelliğini hala korumaktadır çünkü *Diablo 2*'nin çıkışını "bu gün yarın çıkar, az kaldı" düşüncesiyle bekliyorduk, Bu gün hala aynı noktadayız. İkincisi *Diablo 2*'nin beta testinin talihli bin kişi ve bilgisayar oyunu site ve dergilerince yapılıp izlenimlerin açıklandığı şu günlerde oyunun *Battle.net* üzerinden nasıl oynanacağı (yani performansının nasıl olacağı, ne gibi yenilikler olduğu) konusu bir yıl öncekinden çok da fazla aydınlatılmış değiliz. Üçüncüsü ve en önemlisi editör Mustafa Balkaya sıkışınca eski yazılarını yeniden girecek kadar üşengeç biridir.

Diablo 2'nin betası oyun sitelerine bomba gibi düştü. Görünen o ki Blizzard gene bekleneni başardı. Bu muhteşem oyun son planlara göre temmuz ayında piyasaya çıkacak. Bu kadar bekleyenler için birkaç ay daha beklemek zor olmamalı ama bizi bir ufak bir hayal kırıklığının bekleyeceğine eminim, çünkü büyük ihtimalle *Battle.net Diablo 2*'için CD key isteyecektir yani kopya CD'lere talim eden Türk oyuncusu bir kez daha *Battle.net* ten yana havasını alacak. PCG



***Diablo 2*'nin efektleri gerçekten başarılı**



Eğer yeterli paranız varsa kendinize paralı askerler tutabiliyorsunuz. Bu özelliğin *Battle.net*'te bulunup bulunmayacağı belli değil.



GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

Omikron alemine dönüş...

Herkese selam! Sanırım takla atmış bir arabanın içinden çıkan birine göre bayağı canlı bir giriş oldu. Şu an köşemi okuyamıyor olabilirdiniz ama hala mucize denilen bir olay var galiba (kötüye bir şey olmaz!). Anlayacağınız, Kargaşa Kulübü aktivitelerine tam gaz devam ediyor.

Geçenlerde Quantic Dream'in sayfasına girdim ve çok güzel bir haberle karşılaştım: *Omikron*'un devamı geliyor! *Exodus* adındaki bu oyunun yapım süreci çoktan başlamış bile. Kısaca bahsetmek gerekirse, *Omikron* aleminde kötüler cezalandırıldıktan sonra aradan 100 yıl geçmiş ve eski şehrin üzerine high-tech bir şehir kurulmuş. Her şey bir ağ sistemine bağlı; herkesin bu sistemde bir yeri var. Yerçekimi sorunu çözülmüş ve artık ulaşım çok daha kolay.



Exodus'un eskiz çalışmalarından bir örnek...

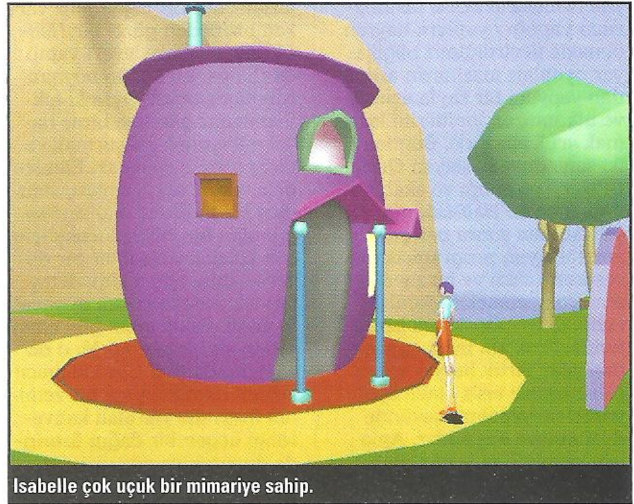
> 'Tekno' adında yeni bir din ortaya çıkmış. Bu dinin temelinde insanlığı fiziksel limitlerinden kurtarmak için insan ve makinenin birleşmesi yatıyor.

Uçmak adeta gündelik bir olay. 'Tekno' adında yeni bir din ortaya çıkmış. Bu dinin temelinde insanlığı fiziksel limitlerinden kurtarmak için insan ve makinenin birleşmesi yatıyor. Tekno dininin esas amacı 'Büyük Göç' denilen olayı gerçekleştirerek bütün insanlığı bir ağ sistemine dahil etmek.

Exodus çok daha gelişmiş bir mimariye sahip olacak. Tahminimce Luc Besson'un *The 5th Element* filmindeki gibi bir şehirle karşılaşacağız. Yani bu da en az 128MB RAM demek oluyor. Bu sefer tek bir aksiyon modu olacak. Üçüncü şahıs perspektifinden ister silahlı ister çıplak elle dövüşebileceksiniz. Birden çok düşmanla aynı anda karşılaşmak mümkün olacak. Açıkça söylemek gerekirse oyunun aksiyon modu için verilen bu karara çok sevindim; çünkü *The Nomad Soul*'un tek falsosu saçma sapan aksiyon sahneleriydi. Herhalde Quantic Dream iyi bir soundtrack çalışması yapmayı da düşünüyordur. Bakalım bu sefer hangi marjinal isimle çalışacaklar? David Bowie'nin oyuna gerçekten büyük bir katkısı vardı. Gerek sesi gerek fesi olarak *Omikron* onunla bütünleşiyordu.



Dracula'nın 'Evin Ana'sı...



Isabelle çok uçuk bir mimariye sahip.

Bu ay ilgilendiğim oyunların en başında yine bir Fransız oyunu olan *Isabelle* geliyor. Oyunun minimalist yaklaşımı ve 'az çoktur' felsefesine dayanan içeriği beni oldukça etkiledi. 3D Max programının tek başına nelere kadir olduğunu ispatlayan bir oyun. Ayrıca psikolojik anlamda bilinçaltınıza hitap eden dayak sahneleri içeriyor. Ne demek istediğimi oyunu biraz kurcalarsanız anlayabilirsiniz. Kör bir karakteri ve onun kardeşini dönüşümlü olarak oynayabilmek de oyuna ayrı bir hava katmış. *Isabelle*'e şiddetle göz atmanızı tavsiye ediyorum.

> Omikron'un devamı geliyor! Exodus... Bu oyunun yapım süreci çoktan başlamış bile. Exodus Omikron'dan 100 sene sonrasını konu alıyor.

Başka kulağıma gelen bir haber de geçen ay bahsettiğim *Dracula Resurrection*'ın devamına başlandığı. Zaten bana oyun bitti gibi gelmemişti. Bu sefer de yarım bıraktığınız işi tamamlamak, yani *Kont Drakula*'nın kellesini koparmak için Transilvanya'ya geri dönüyorsunuz. Konuyu bilemem ama muhteşem grafiklerin ve demoların yolda olduğu kesin.

Herhalde şu birkaç oyundan başka bugünlerde en çok haşır neşir olduğum olay film festivali olsa gerek. Programda yine çok iyi filmler var ama yine hepsine gidecek zamanı bulmak çok zor. Herhalde geçen senenin *Dogma* serisine karşılık bu sene de bağımsız Amerikalı yönetmen Jim Jarmusch'un *Hayalet Köpek: Samuray Yolu* adlı filmi en çok ilgi gören ler listesinde başı çekecek gibi gözüküyor. Sanki bu yıl bağımsız yönetmenlerin çektiği filmlere daha fazla yer verilmiş. Olabildiğince fazla film görmenizi tavsiye ederim; tabii bir de kahve termosunuzu yanınıza almanızı. Bir dahaki aya kadar hoşçakalın ve emniyet kemerinizi takmayı unutmayın. PCG

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN • AKSİYON



MOD'larla Aranız Nasıl?

> **80'li yılların Basic canavarları, size sesleniyorum! İşte fırsat, İşte imkan. Biraz hayal gücü ve biraz çalışma ile çok güzel Half-Life Modları yapıp sanal aleme damganızı vurabilirsiniz.**

Aziz *PC Gamer* okuyucuları. Teknolojinin abartı hızlarla ilerlemesi sebebi ile hepimiz pek çok konuda hazırcılığa iyice alışmış durumdayız. Şimdiye kadar hep bir takım kişilerin (sıradan kişiler değil tabii ki!) veya büyük firmaların beyin takımlarının yaptığı oyunlara hayran olmakla geçirdiğimiz bilgisayar oyunları mazimizin ardından yepyeni bir sayfa açmak ve ufkumuzun limitlerini kırmak artık elimizde. Bundan iki sene önce başlayan *Quake II* "skin" çılgınlığı ve akabinde ortaya çıkan *Half-Life* gibi bir şaheserden sonra pek çok amatör oyun programcısının cesareti kırıldı ve bu zavallı ama çok yetenekli adamlar kendi dillerinde, kendi kendilerine: "Yok abi bu iş çığrından çıktı. Artık herşey takım çalışması ve tesis olayı. Bizde yok ki ne yapalım" şeklinde düşünmeye başladılar. Ama işin renginin öyle olmadığı *Half-Life* CD'sinin içinde bulunan ve pek çok kişinin varlığını bile farketmediği bir program sayesinde ortaya çıktı: WorldCraft. Evet, koskoca Valve Entertainment, kendi kullandığı editör programını, oyuncuları ile paylaşmaya ve oyuncuları artık katılımcı olmaya açıkça davet ediyordu. id Software de boş durmadı ve *Quake III Arena* için skin ve level tasarımı yapmaya yarayan Q3RADIANT programını sitesinden bedava dağıttı. Peki tüm bunlar ne içindi? Cevap basit; yeni oyun programcıları ve yeni tasarım dehaları bulmak için. Geçen ayki sayımızın kapak konusunu okumuş olanlar hatırlayacaklardır, oyun firmaları şu anda en tepelerde yer alan programcı ve tasarımcılarını hep sıradan oyuncular arasından seçmişler. Bu kişiler ne matematik dehaları ne de tasarım sanatçısı, ancak sadece çok istekli ve hevesli oyun meraklıları! Durum böyleyken ve de Internet gibi sınırlar ötesi bir imkanımız varken biz neden güzel bir *Half-Life* veya *Quake* level'i yapıp da dünyaya Türk'ün beynini ispatlamıyoruz? Oysa ki tek yapmamız gereken biraz hayal gücümüzü çalıştırmak ve biraz zaman ayırmak. Elimizdeki editör programları, standart bir İngilizce bilgisine sahip olan bir PC oyuncusu için çok kolay anlaşılabilir bir düzeye sahip. İşin teknik detayları ise, elbette çocuk oyuncağı değil. Fakat adım gibi emin olduğum bir şey var ki, o da zamanında tüm C64 kullanıcılarının dümdüz yeşil bir zeminin üzerinde yer alan kahverengi üçgen bir dağın üzerinde dört saniye düz uçuş yapan dandik bir uçağı görmek için 1250 satır Basic komutu yazmış ve arkasından da büyük bir heycanla yazdığı "RUN" komutundan sonra uçak eğer uçmuşsa "eyoo eyoo" diye deliler gibi sağa sola koşmuş olduğudur. Bu çok basit örnekte bile her bilgisayar meraklısının içinde bir oyun programcılığı hevesinin olduğu anlaşılabilir. Eskiden Basic'e harcadığımız sayısız saatlerin karşılığını tabi ki alamadık, ancak şimdiki teknoloji ile bir Mod yapmak çok daha az zahmetli ve sonuçları çok daha etkileyici. *Half-Life* veya *Quake III* için bir Mod yapmadan önce bu oyunları çok iyi incelemelisiniz. Ben genel olarak *Half-Life* Mod yapımını üzerinde duracağım. Oyundaki tüm grafik detayları incelemeniz ve bunların işleyişi üzerinde mantık yürütmeniz bir *PC Gamer* okuyucusu için zor olmamalı. Daha sonra biraz sörf yapacaksınız. WorldCraft için "tutorials" adı altında, arama motorlarına bu programın manuelini aratabilirsiniz. Ayrıca Editör programları ile ilgili tüm detaylar *http://halflife.gamedesign.net* adresinde bulunuyor. Bu adreste hem WorldCraft hakkında bilgi, hem de Mod yapımının püfleri ile ilgili pek çok ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz. Tüm bunların dışında test aşamasında olan level'ınızı değerlendirmek isterseniz: *http://3dmr.gamedesign.net/testing/* veya *http://doe. lowlife.com/halflife* adreslerine de mutlaka uğrayın. Elinizde gerekli tüm malzeme var ve helva yapımı da size kalmış. Hayal gücü olayına gelince; WorldCraft'ı kullanarak dünyanın aklınıza gelebilecek her yerini modelleme şansına sahipsiniz. Program, gerek manzara gerekse mimari olarak her türlü ayrıntıyı oluşturabilecek kapasiteye sahip. Zaten şunu hiçbir zaman unutmayın ki Valve'deki tasarımcılar da, bağımsız Mod yapımcıları da WorldCraft'ı kullanıyor. Size düşen tek şey SENARYO'yu yazmak. Level'de amaç ne olacak, ne tip yaratıklar bulunacak, genel görüş açısı, mimari dengesi, ışıklandırma (ışık ayarları ile real-time karanlık bastığını bir düşünsenize!!!) ve ilerleme hızı nasıl olacak gibi soruların cevapları, senaryoyu ortaya çıkaracaktır. Örneğin, İstanbul'da Boğaz köprüsünde denizden saldıran yaratıkları snipe etmeye çalıştığınız bir Mod yaptığınızı düşünsenize! Bunu Internet'te Mod sayfalarında yayınladığınız hafta email'inizde Sierra'dan teklif mektubu bulursunuz. Ancak tabii ki tüm bunlar için tek çalışmanız pek kolay olmayacak gibi görünüyor. Bu sebeple bir iki arkadaşınız ile gereksiz chat'ler yapıp zaman kaybedeceğinize, iş bölümü yaparak ve fikir alış verişinde bulunarak pek çok detayı gerçekleştirebilirsiniz. Zorlanacağınız tek bölümün texture tasarımı (üretimi) olacağını tahmin ediyorum ancak "İlk Türk Mod Yapımcısı" olarak tarihe geçmek gibi bir şansınız varken bunun da üstesinden geleceğinize eminim. Peki ben size bunları anlatıp gaza getiriyorum da kendim ne yapıyorum? Derginin işlerini bitirir bitirmez, büyük fikirlerimi gerçekleştirmek için Mod dünyasına dalacağım elbet. Siz de boş durmayın. Mod yapması sizden, tanıtıp yayınlaması bizden. Haydi iş başına! Marş marş! **PCG**

> **Neden bizde, güzel bir Half-Life veya Quake level'ı yapıp da bütün dünyaya Türk'ün beyin gücünü ispatlamıyoruz? Haydi klavye başına!**



İşte *Half-Life*'ın en çok ilgi gören Mod'larından birisi olan *Counter Strike*.



2D, 3D ve Might & Magic

Doğrusu bu ay bir 3D shooter olarak bol bol "2D" avladım ve bundan da pek hoşnut kalmadım. Bahsettiğim 2D'ler, bu ay hem incelemesini hem de kapsamlı bir stratejisini yapmış olduğum *Might & Magic VIII:Day of the Destroyer* oyunundaki 2D Sprite'ler. 2000'li yıllarda, özellikle *Quake III: Arena, Unreal Tournament, Opposing Force* gibi muhteşem 3D'lerden sonra *Day of the Destroyer*'daki çirkin, yassı, renksiz ve bulanık 2D sprite'ler ile uğraşmak midemde bir sancı yarattı. Uğruna sayısız gece uykusuz kaldığım *Might & Magic VI: Mandate of Haven*'dan sonra serinin bu son sürümü ile epilepsi nöbetleri yaşamam beni oldukça rahatsız etti.

Bir önceki yazımda, oyunların yeni sürümleri çıkmadan önce bu yeni sürümler için büyük beklentiler içinde olmanın hayal kırıklığı yaşatabileceğine değinmiştim. Örnek olarak *Quake III: Arena*'nın, bu hayal kırıklığının yaratmış olduğu intikam eğilimi nedeniyle hiç hak etmediği halde, hak ettiğinden daha düşük not aldığını göstermiştim. Bu yazı, ön yargılar için iyi bir avdı, aslında bunun farkındaydım da, ancak hem yazının bütünlüğünü koruma isteğimden hem de sayfalar dolusu yazma gibi bir özgürlüğe sahip olmamamdan dolayı, anti-önyargılara değinmedim. Bunun sonucunda yanlış anlaşılabilirdim, ve öyle oldu da. Beklentiler hakkındaki düşüncelerim ile *Q3A*'yı ilişkilendirirken, *Q3A*'nın içeriğini de - ne olursa olsun herkesi tatmin edişi - göz önünde tutmuştum. Ve "*Q3A*'dan birşeyler beklemek hakkımız" konulu mail'ler aldım. Buna uzun uzun değinmek istemiyorum ama bu anti-önyargılar şunlar olabilir: Shooter'lar doruğa ulaştı ama her zaman yapılabilecek birşeyler vardır. Bir teknoloji düşmanı veya yenilik düşmanı değilim. Beklentiler, gerçekleri görmeyi engellememeli...Kısaca, ben de yeni çıkan oyunlardan elbette birşeyler beklerim. Ve bu konu hakkında son olarak şunu söyleme ihtiyacını duyuyorum: Eğer *Q3A*'da multiplayer deneyiminiz yok ise, *Q3A* hakkında hiçbir şey bilmiyorsunuzdur.

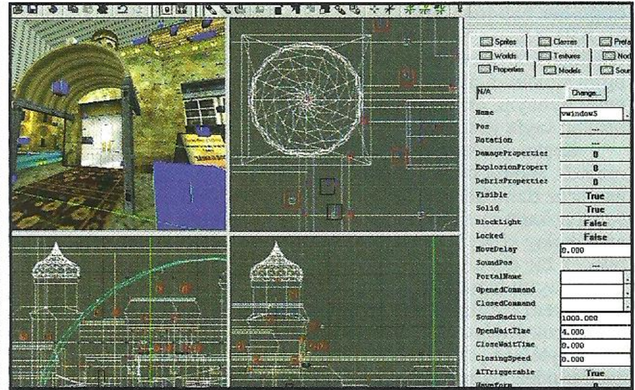
> *Might & Magic VIII: Day of the Destroyer* oldukça demode motoru ile hayranlarını hayal kırıklığına uğrattı. Herkes artık birşeyler yapılması gerektiğini düşünüyor...

Bu ay da elimde iyi bir örnek var: *Might & Magic VIII:Day of the Destroyer.* İlk gördüğüm an oldukça istekli olduğum bu oyun beni 'hayal kırıklığı'na uğrattı. İki sürüm öncesinin aynısı olan bu oyun, beraberinde yeni hiçbir şey getirmemişti. Ancak *Day of the Destroyer*, 'Beklentiler' için bir hayli istisna; daha önce bir oyunun iki sürüm öncesinin neredeyse tıpatıp aynı olmasına hiç tanık olmamıştım, eminim siz de olmamışsınızdır.

Bir süredir, *Shogo: Mobile Armor Division* ve *Blood* gibi oyunları bize getiren geliştirici firma Monolith Productions, piyasanın en iyi motorlarından biri olan LithTech motorunu pazarlıyor. İki büyük RPG geliştirici firma Black Isle Studios ve New World Computing, daha iyi roleplaying oyunları yapmak için, başarısını kanıtlamış ve 2.0 versiyonuna ulaşmış LithTech lisansını aldılar.

> İki büyük RPG geliştirici firma Black Isle Studios ve New World Computing, 2.0 versiyonundaki LithTech 3D motorunun lisansını aldılar.

Bir first-person shooter motorunu, roleplaying oyunlarında kullanmak çok da yeni bir konsept değil – ION Storm'un *Anachronox*'u *Quake II* motorunu kullanıyor, ve *System Shock 2, Thief: The Dark Project* ile aynı motorunu kullanmıştı. Ancak ne Black Isle Studios, ne de New World Computing, düşündüğünüzde, oyunları için başka motorların lisansını alacak firmalar değiller. O halde LichTech'in bu kadar ilgi görmesinin sebebi ne?



Might & Magic IX için LithTech 3D motoru kullanılacak - En sonunda!

LichTech'in en kuvvetli özelliklerinden biri, esnek ve uyumlu olması. New World Computing'den bir yapımcı, Peter Ryu'ya göre LithTech motoru ile istediğiniz türde bir oyun yapabilirsiniz. Ve *Might & Magic IX*'da LichTech motoru kullanılacak.

Tasarımcılar hala oyunun bu motoru tam olarak ne şekilde kullanacağından emin değiller. Ryu "Aynı oyunda hem first-person hem de baş üzerinden görünümü yapabiliriz. Bu özgürlüğü istedik ve LichTech bize, bunu yapmamıza izin verdi." diyor. Ayrıca New World Computing, Might and Magic dünyasında geçen, ama roleplaying veya turn-based strateji oyunlarından (Heroes of Might and Magic serisi) farklı bir oyun üzerinde çalışıyor. Bu yeni oyun, Might and Magic *Legends*, LichTech motorunun güçlü online yeteneklerini ve güçlü 3D geometri desteğini kullanarak bir aksiyon tabanlı first-person oyunundan çok daha fazlası olacak.

Her ne kadar ayrıntılar, New World Computing ve LichTech'in iki tarafında da kesinlik kazanmamış olsa da, Ryu, *Legends*'in 16 kişiye kadar multi-player opsiyonunu destekleyeceğini onayladı (Elbette ki oyun bitene kadar bu sayı değişebilir). Oyun ayrıca bir single-player modu içerecek ve bu sayede oyuncular daha önceki *Heroes of Might and Magic* veya *Might & Magic VI* ve *VII*'nin dünyalarından farklı bir dünyada oynayabilecekler.

Görünen o ki, Monolith, LithTech motorunu doğru bir şekilde kullanıyor. Kısa bir süre önce, Monolith, oyun geliştiricilerin hızlı ve kolay bir şekilde muazzam multiplayer online oyunlarını yaratabilmeleri için LithTech motorunun tam donanımlı bir ek paketini çıkardığını duyurdu. Her ne kadar *Unreal* ve *Quake III* motoru en iyisi olsa da, Monolith'in, uyumluluğu, hizmet desteği ve ucuz fiyatı ($250000), LithTech'in birçok oyun geliştiricisi tarafından tercih edilmesini sağlıyor. Şu günlerde Monolith'in bu motordan milyonlarca dolar kazanması bunun en iyi ispatı olsa gerek. Daha fazla bilgi için www.lith.com adresine bakabilirsiniz.

Böylelikle benim de çıkacak olan *Might & Magic IX*'dan beklentilerim olacak, diyebilirim.

PCG

ÜMİT ÖNCEL



MASAÜSTÜ GENERALİ

STRATEJİ OYUNLARI • SAVAŞ OYUNLARI • TAKTİK SAVAŞ

Yapay Zeka'nın Sınırları

3D strateji/programlama diye CogniToy'un yeni icat ettiği türün ilk örneği olan *MindRover*'da siz bir yapay zekaya karşı yarışmıyorsunuz; bir yapay zeka yaratmaya çalışıyorsunuz.

Ne zaman yeni biriyle tanışsam ve ne iş yaptığımı sorsa onunla aramızda ilginç bir konuşma geçiyor. Ben *PC Gamer*'da editörlük yaptığımı söylediğim an yüzündeki meraklı ifade değişiyor ve ne kadar şanslı olduğumu düşündüğü her halinden belli olan bir hale geliyor. Sonuçta onun düşüncesine göre benim yaptığım sabahtan akşama kadar oyun oynayıp, arada sırada bir kaç sayfa yazmak.

Keşke gerçekten böyle olsaydı. Aslına bakarsanız işler biraz daha karışık. Her şeyden önce oyun piyasası artık kolay kolay hafife alınabilecek bir durumda değil. Büyük oyun firmalarının yaptıkları yeni oyunların bütçeleri pek çok Hollywood filminin bütçesiyle yarışabiliyor. Oyun incelemeleri yapmak istiyorsanız herşeyden önce bu piyasayı takip etmelisiniz. Bu da firmaların hakkında araştırma yapmaktan ve onlarla uzun mail zincirleri oluşturmaktan geçiyor. Bununla beraber eğer bir oyunu inceleyip ona not verecekseniz onu karşılaştıracağınız diğer oyunlar hakkında da fikir sahibi olmanız gerekiyor. Eğer türün diğer örneklerini bilmiyorsanız bu karşılaştırma mümkün olmayacağı için incelemenin notuda pek gerçekçi olmayacaktır.

Bunun dışında düzeltme, yazı kısaltma – uzatma gibi pek çok sıkıcı işlem de aslında bir oyun dergisinde çalışmanın dışardan göründüğü kadar süper eğlenceli bir iş değil. Tabii bunu, zaman zaman mesai saati sonrasında ofisimizi kasıp kavuran çılgın multiplayer oyunların artılarından bahsetmeme de gerek yok. Aslında özellikle *Need for Speed: Prosche 2000* de ki vaz geçilmez sonunculuğum yüzünden bu oyunların da benim için yavaş yavaş tadını kaçırmaya başladı.

Tatlı Söz ve Yılan

Bu ay benim için en büyük hayal kırıklıklarından biri *Diplomacy* oldu. Aylardır bu oyunu bekliyordum. Reklamları tam aradığım oyun olduğu konusunda beni ikna etmeye yetmişti. Bir ülkenin başına geçip, askeri gücünden çok diplomatik yetenekler kullanarak bir şeyler yapmak her zaman daha çok tercih ettiğim bir yöntem olmuştur. Orduları kullanarak toprakları genişletmek kendi içinde güzel fakat onun yerine diğer ülke liderlerinin yüzüne gülüp, sözler verdikten sonra onların tüm ümitlerini sizden gelecek desteğe bağladıkları ya da sınırlarına saldırmamanıza güvendikleri o en zayıf anlarında, o suratlarındaki gülümsemeyi donduracak hareketi yapmak düşman kazanmak için kesinlikle en eğleceli yol.



İşte işler giderek karışıyor ama bunun tek nedeni savaşlar değil, rakiplerinizin (yapay) zeka seviyesi.

Bu eğlenceyi yıllarca masaüstü kutu oyunlarında yaşamıştım. *Gizli Hedef* ve *Axis & Allies* gibi oyunlar yakın arkadaşlarımı daha iyi tanımamı sağladı. Tabii onların da beni tanımasını… Genç yaşlarda oynadığımız en sosyal oyunlar bunlar olmuştu. Derken bir gün arkadaşlarımızdan biri, bir Commodore 64 aldı ve o sosyal, sıkı arkadaş grubu yavaş yavaş fire vermeye başladı. Artık heyecanlı *Gizli Hedef* turnuvalarında her seferinde bir – iki kişi fire vermeye başladık. Evde oturup *Internation Karate* oynamanın daha eğlenceli olduğu düşüncesi bir süre tüm arkadaş grubunu kapladı ve kutu oyunları oynayacak rakip bulmak zorlaştı.

İşte böyle bir durumda olan herkes için oyunları bilgisayara karşı oynamak mantıklı bir alternatif. Fakat *Diplomacy*'nin de başarıyla kanıtladığı gibi karşınızda gerçek bir insan olmasının yerini yapay zeka dolduramıyor. Üstelik *Diplomacy*'nin yapay zekası oyunun kurallarını bile yeterince bilmiyor ve zaman zaman sıra kendisindeken saçma bir hareketle boşa harcayabiliyor. Durum

World Wide AI



Geçen ay başlamış olan World Wide bilmemne serimize bu seferde yapay zeka siteleriyle devam ediyoruz. Bunun en büyük nedenlerinden biri Diplomacy'deki başarısız çaba ve MindRover'daki devrim yaratacak atılım. Özellikle MindRover bir süre sonra oyuncuları çok fazla sarıyor ve insanın ilgisi sadece oyunda yarattığınız yapay zekayla sınırlı kalmıyor, daha fazlasını istiyor.

http://www.20q.net/
Bu sitede oluşturulmuş bir yapay zeka sizin aklınızdan tuttuğunuz herhangi bir şeyi sorular sorarak bilmeye çalışıyor. Sorduğu sorulara doğru cevap verirseniz, her geçen gün yeni şeyler öğrenen bu yapay zekanın bilgileri karşısında şaşıracaksınız.

http://www.louderthanabomb.com/
Bilgisayar oyunları için yapay zeka geliştirmekle ilgili ilginç bir site.

http://www.tacticalneuronics.com/
Insect Wars adlı yapay zeka üzerine kurulmuş bir oyunun geliştiricilerinin web sitesi.



http://www.triumphpc.com/johnlennon/
John Lennon ölmedi. En azından yapay zekası hala internette cap canlı karşınızda.İşte kanıtı.



http://www.ai.mit.edu/
Amacı insanın düşünce tarzının işleyişini inceleyerek, elde ettiği sonuçlara göre sağlam bir yapay zeka yaratmak olan The Artificial Intelligence Laboratory'nin web sitesi.

http://ai.iit.nrc.ca/ai_point.html
Yapay zeka hakkında pek çok kaynağa link veren bir site.

böyle olunca da insanın hevesi kursağında kalıyor. Eğer *Diplomacy*'den zevk alarak oynamak istiyorsanız yapmanız gereken sizin kadar istekli altı kişi daha bulup hot seat oynamak. Tabii ki o kadar kişiyi bir araya toplamışken direk kutu oyununu oynamak çok daha mantıklı olabilir.

Yapay Zekanın İncelikleri

Yapay zeka konusu her bilgisayar oyuncusunun ister istemez bulaştığı bir konu. Sonuçta günümüz oyunlarının hemen hepsi sizi zorlayacak sanal rakipler yaratmak için uğraşıyor. Genellikle bu yapay zekadan memnun olana pek yok. Ya gereğinden fazla zeki ya da aptal yapay rakipler her zaman eleştiri konusu oluyor.

Genellikle oyunların yapay zekadan memnun olana rastlamak oldukça zor. MindRover ise etkileyici atılıyla bu geleneği değiştirecek gibi.

Özellikle ofisimizde bot'lara karşı *Quake* oynanırken, Capture the Flag'de bot'ların inanılmaz mesafeden çok başarılı atışları "bunlar cheat yapıyor" yorumlarına bile yol açıyor. Ya da *Diplomacy* gibi yapay zeka özürlü oyunların, bilgisayara karşı tek başına oynamayı tercih eden oyuncular için en ufak bir zorluk yaratmaması çoğu zaman oyunu sadece "başka bir multiplayer oynanabilen bir strateji" kategorisine sokuyor.

İşte tüm bu sorunlardan uzak bir oyun piyasaya çıktı geçtiğimiz günlerde; *MindRover*. 3D strateji/programlama diye CogniToy'un yeni icat ettiği türün ilk örneği olan oyunda siz bir yapay zekaya karşı yarışmıyorsunuz; bir yapay zeka yaratmaya çalışıyorsunuz. Özellikle strateji ve mantık oyunlarından hoşlananlar için bu inanılmaz bir gelişme.

Aslına bakarsanız oyunu ilk gördüğümde kapağındaki, bir bilim-kurgu filminden fırlamışa benzeyen araba yüzünden oyunun, gelecekte geçen garip bir araba yarışı olduğunu sanmıştım. Bu yüzden epey bir süre çekmecemde kaldı. Ben bu sırada *Diplomacy*'de işkence çekiyordum. Çok sıkıldığım bir dönem, en azından biraz eğleneyim diye düşünerek *MindRover*'ı install ettim. Çok parlak ve süslü 3D grafiklerden oluşan intro'yu seyretmek için bir süre anlamsızca bekledim. Yaklaşık 10 saniye sonra karşıma çıkan çok sadece görünüşlü bir Log-in ekranı merakımı iyice arttırdı.

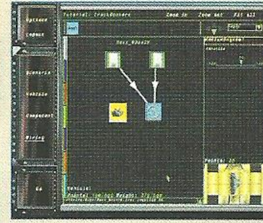
Log-in olduktan sonra karşıma gene beni az çok yanıltacak bir görüntü geldi. Ekranın üst kısmındaki ufak araba ikonları beni bir kez daha araba yarışı düşüncesine yaklaştırdı. Aslında arabanın görüşleri böyle bir oyun için hiç de alışıldık değildi. En son gördüğüm yarış oyunu *Need For Speed: Porsche 2000*'de seçtiğiniz arabanın her tarafını ayrıntılı olarak inceleyebiliyorsunuz. *MindRover*'da sadece ufak araba ikonu çekip boş slota bırakmaktan öte bir şey yapamıyorsunuz.

Şaşkınlığım Component bölümüne geçince daha da arttı. Arabanın en ufak bir fiziksel parçası yoktu ve hepsini ben seçecektim. Motorunu seçtikten sonra diğer parçalara şöyle bi baktım ve sonunda bunun bir araba yarışı olmadığı konusunda emin olabildim. Bu daha önce kimsenin denemediği bir yapay zekalı robot yapma programıydı.

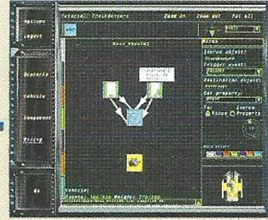


Aracınızın üzerine eklediğiniz her parça 3D arenada da belirgin olarak gözlenebiliyor. Böylece sadece zeki değil aynı zamanda şık araçlar da yapabilirsiniz.

Bir MindRover Macerası



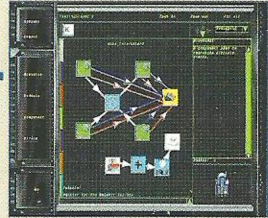
1-Herşey masum bir şekilde terliklerimi getirecek bir robot yapmak istememle başlamıştı.



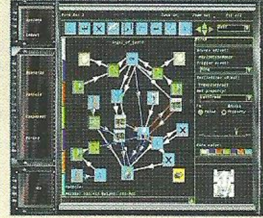
2-Belki bir direksiyon eklersem bu sefer duvarın içinden geçmek yerine kapıya yönelmeyi deneyebilir.



3-Sanırım bu iş tahmin ettiğimden daha zor. Bu direksiyonda çok parlak bir fikir değildi sanırım. Şu renkli kabloları denesem sanırım daha iyi olacak.



4-Bu iş çığırından çıkmaya başladı. Basit bir terlik getirme hareketi için kafayı yedim. Şu çabayı aynı hareketi köpeğime öğretmeye harcasaydım keşke.



5-Uykusuz geçen 96 saatin ardından ortaya bu robot çıktı. Şu anda ne işe yaradığından emin değilim ama üzerindeki lazer silahları beni biraz tedirgin ediyor doğrusu.

Oyundaki fiziksel parça ve mantık dizgeleri kombinasyonunu biraz anladıkça tek sınırınız hayal gücünüz haline geliyor. Gerçekten de son dönem çıkan oyunlar arasında beni en çok heyecanlandıran oyun bu oldu. Özellikle Timur'la beraber ofiste saatlerce bir aracın şemasına boş boş bakıp, sonunda yaptığımız hatanın nerede olduğunu bulmak en keyifli eğlencemiz haline geldi. Özellikle tasarım ve programcılık konularıyla az çok ilgili herkes *MindRover*'ı en azından bir görmeli.

Gamemagazine.net mi?

"Genç yetenekleri bilelim, yaptıklarını beğenirsek destek verelim" adlı köşemizde bu ay *http://www.gamemagazine.net/* sitesine bir göz atacağız. İngilizce içerikli pek çok oyun sitesi olduğunu her internet erişimi olan oyuncu zaten gayet iyi biliyor. Ama sıra Türkçe içerikli oyun sitelerine gelince seçenekleriniz oldukça sınırlı. Her oyuncu bu tip siteleri takip edebilmek için İngilizce bilmek durumunda olmadığı gibi, pek çok zaman bir yabancı ülkenin en sevilen oyunu Türkiye'de hiç kimsenin ilgisini çekmeyebiliyor.

Gamemagazine.net ise işte bu açığı kapatmayı hedefleyen bir site. Tamamen amatör ruhla hazırladıkları site sürekli gelişiyor ve daha iyiye gidiyor. İncelemeler, Önincelemeler, Tam Çözümler ve demolar gibi pek çok başlığın bulunduğu site ücretsiz e-mail servisi de veriyor. Henüz sitenin içeğiriği çok geniş olmasa da ümit vaadeden bir site. En kısa zamanda sponsor bulurlarsa siteyi daha da genişletmek için iyi bir motivasyon olur. Umarız yakında dünyaca tanınan oyun sitelerine rakip olacak seviyeyi yakalayabilirler.

Önümüzdeki ay görüşüne kadar bence sadece *MindRover* oynayın! PCG

UĞUR ULUDAĞ

MECBURİ İSTİKAMET



Mikrodallas olmanın temel koşulları;

Ben Tamagoçileri bile yaşatmayı becerememişken şimdide kendimi *"Dı Sims"*'e fena halde kaptırmış durumdayım. Yaşadığım tüm maceraları aşağıda bulabilirsiniz.

Ben daha aybaşını nasıl çıkaracağımı bilmezken ve de vergi iadesi zarfı doldurmak bile yeterli bir sorunken, yeni bir varoluş problemine hazır değilim açıkçası. Annemin uzaktan kumanda cihazına olan uzaklığını, babamın bilgisayara karşı olan derin ilgisini (her sıkrinseyvırı izlerken uyuya kalıyor) ve evi Pentagona çeviren kardeşimin daha gelişmiş bir bilgisayar isteğini artık daha iyi anlayabiliyorum galiba. Aile kurmak zor iş. Bense herşeyi karşı cinsi tavlamak zannederdim. Diilmiş, *Dı Sims* bunu bana gösterdi.

Aile olmanın sorumluluğu oyun bile olsa bana dar geliyor. Haliyle ilk tanımladığım kişi erkek ve bana benzeyen biri olunca ve ben adını Jr. Ugur koyunca, meslek hanesine de kendi mesleğimi yazınca, ortaya çıkan tip terazi burcu ve minimum gece üçte yatıp, kapı aralığında horlayan birine dönüştü. Ne zaman iş başvurusu yaptırmaya kalksam "üstüme gelme, işe başvuracak durumda değilim, bu sıralar depresif bir yapıya büründüm" gibisinden çok bilmiş laflar ediyor. Aynı ben!

Bu tip eşini de kendine benzetiyor. Başlangıçta gayet nezih bir aile yapısına büründürdüğüm "Ugur" ailesi, ki kendileri genç bir çiftten oluşuyor. Kadın kısmısının sorumluluk bilincinden midir bilinmez, eşim çalışmaya başladı. Bense bunun karşılığında "kemikleşmiş bir Ugur" yapısı göstererek evde oturup tıkınmayı ve action filmi izlemeyi tercih ettim. Eee, eş bu, hayat müşterek o da bir süre sonra bana uydu. Ve birinci hafta dolmadan işten atıldı.

Tamagoçiler bile bana 5 numara büyük gelirken (4 köpek,3 tavşan öldürmüştüm) bu *Dı Sims* sanıyorum beni epey terletecekti. Netekim ööle de oldu:

* Baslangıçta hazır bir aileyi yöneteceğinize, yeni bir aile kurun. Boşanma derdi yok. Kuit deyip çıkın. Hangi kadın kuitten anlar ki? *Dı Sims*'dekiler anlıyor.

* İnek gibi havaya girip, paranın tümünü lüks eşyalara harcamayın. örneğin, gidip te lüks kütüphane falan almayın. Bööle bir alışkanlığınız olmadığını herkes biliyor. Daha küçük tommiks boyutu kitaplıklar alın.

* Oyun gerçek dünyayla benzeşiyor. Gerçek hayatın kuralları burada da geçerli: "Kızın güzelini şişman amca kapar"

* Bir diğer benzeşme ise, evlenir evlenmez malikane sahibi olamayacağınız gerçeği.

* Zırt pırt "kiss" yani "öpsene hadi ne duruyorsun" düğmesine basmayın. Kahramanlarını eşcinsel ilişkilere zorlamayın. Bırakın her şey normal gitsin.

Sizler için araştırdım, *Dı Sims*'i oynayan ünlüleri buldum. Hepsini bu yazıda açıklıyorum. Okuyun bakalım oyun hakkında ne dediler:

"Çukulata ğenkli biğ süğü ayile yağattım. Hepsi Adamo'nun şağkılağını ezbeğe biliyoğ"

Sezen Cumhur Önal



Yaşasın ! Parti zamanı. Zebra desenli koltukta cabası.

"Şimdi Atatürk gibi bir laf edeceğim. efendiler hepiniz mebus olabilirsiniz, ama *Dı Sims* oynayamazsınız"

Reha Muhtar

"*Dı Sims*'te mahallede futbol takımı kuramamam bir diplomasi sorunudur. Yanlış bişii, bilmiyorum..."

Fatih Terim

"..................................."

Mesut Yılmaz (Bir dakikadan sonra sabredemedim)

Evde yangın çıkınca panik yapmayın. İçiniz rahat olsun. Kendi evinizdeymiş gibi rahat davranın. Bu cümleyi ciddiye almayın. Maksis firmasına arada & sırada teşekkür edin. Böylesi keyifli bir oyunu bizlere sunduğu için. Kırmızı gece kıyafeti giyip, hoş dekoltesi olan arkadaşa özellikle dikkat edin. Oyunun sonuna kadar gidebilenler belki olası bir partide onunla tanışma fırsatı bulabilirler. Ben gidemedim. Sonra da oturup annemle konuştum, annem de artık benim evlenmemin ciddi olarak eş namzedimin, mahallenin, semtin, ülkenin, ortadoğu ve balkanların karşısında ciddi bir tehlike oluşturacağını kabullenmiş durumda.

Fatih Terim diyorki... *"Dı Sims*'te mahallede futbol takımı kuramamam bir diplomasi sorunudur. Yanlış bişii, bilmiyorum..."

Oyunun en güzel yanı kuşkusuz bir yaratma süreci içine girmeniz. Neredeyse ilk defa bir oyunda sizden insan öldürmeniz değil, insan yaşatmanız bekleniyor. Bunu becerebilirseniz ne mutlu size hemen bir kedi alın, ya da almayın en ufak yanlışınızda Panter Emel tepenize dikilebilir. Ondan bahsettim de aklıma geldi. Eğer insancıklarınızı hoş tutmazsanız, ne anlama geldiği çok da belli olmayan yaratıkvari homurdanmalar içine giriyorlar ki, bu sizin acil önlem paketleri almanız için ciddi birer işaret. Sözgelimi alışverişlerde detaylar düşünülmüş gibi gösterilse de aslında çok yavan geçilmiş. İnsanlar tuvalete ve/veya duşa girdiklerinde, sanki ayıp bişi gösteriliyomuş gibi, sanki o görüntüleri Uğur Dündar çekmiş gibi mozaikleme sistemi (görüntünün net anlaşılmaması için bulanıklaştırılmış hali) kullanılmış. Bunu görüp te banyoya giren çocuklar vücutlarının minyatür karelerden oluşmadıklarını görünce şoka gireceklerdir. **PCG**

Bana TERS!

Bana yazanlara şimdiden teşekkürler ugur@esek.org

- *Sinemada fragmanların uzunluğundan şikayet edilmesi*
- *Geçersiz bir işlem yürüttü, kapatılacak komutları*
- *Para üstü sorunlu taksiciler*
- *Bostancı-Gülşen Bodur*

"Düğünde takılacak paralarla, balayı hayali kurulması"

- *Bakırkoy-Atilla Turan*

"Hatun kişilerin Kompütürleri, kendi rakipleri gibi görmesi"

- *"Çetle, flörtün aynı kefeye konması"öyle ama... değilmi yoksam...."*
- *İzmir-Erhan Sezer*

"Arkadaş ortamlarında bulaşığı sürekli benim yıkıyor olmam"

- *Büyükçekmece-Orhan Öcal*

"Büyüklerim tarafından söz verilen oyunların alınmaması"

BURAK AKMENEK

EJDERHANIN İNİ

FRP • RPG • FRP-STRATEJİ



Değişiklik aşıkken güzeldir.

Sakın bu başlığı okuduğunuzda başıma baharın vurduğunu düşünmeyin. Evet baharda aşık olmak güzeldir ama siz yazımı okuduğunuzda herşeyi çok daha iyi anlayacaksınız.

Pcgamer'da her yazarın köşesi kendi serbest atış sahasıdır. Bu köşelerin her ne kadar belli sınırları varsada üst tarafta yazan sınırların içinde kalmak için hiç kimse bizi zorlamaz. Sonuçta o FRP, RPG gibi ayrıntılar bizim hastası olduğumuz oyun türlerini gösterir yanlızca. Ama onun dışında sizinle istediğimizi paylaşmak konusunda hepimiz özgürüzdür. Yani ben her ay size FRP yazacağım diye bir kural yok. Arasıra değişiklik yapmak her zaman iyidir. Neyse biz gelelim bu ayki konularımıza.

Bu ay gene bir sürü yeni oyunla karşılaştım ve size haberler dışında piyasada bulunan , belkide bitirmek üzere olduğunuz ya da alıp almamak konusunda bir türlü karar veremediğiniz oyunlardan bahsetmeye karar verdim.

Ultima Ascension:

Bu oyunun kutusu elime geçtiği zaman beni ilk etkileyen şey içinden çıkan Britannia dünyasının kocaman bir bez haritası oldu. Şimdiye kadar Türkiye'ye ithal edilmiş hiç bir kutulu oyunun içinden böyle güzel bir sürpriz çıkmamıştı, ya da çıkmıştı ama ben rastlamamıştım. Oyun yüklendikten sonra daha önce demosunu oynamış olanlar için gayet tanıdık gelecek olan ilk bölümle başlıyor ve Britannia kıtasına geçip gerçek dünyaya çıkınca feleğiniz şaşıveriyor çünkü herşey çok gerçekçi. Mantık dışı yaptığınız her hareket kesinlikle size bir tepkiyle geri geliyor. Yani aptallık yaparak ölmeniz çok kolay. Save etmeyi bulamadığım için oyunu fazla oynayamadım ama türün meraklılarına tavsiye ederim. Yanlız lütfen oyunun çok iyi bir sistem istediğini unutmayın. Üstüne üstlük bazı buglar maalesef hala temizlenmemiş ama bunlar oynanışı çok etkilemiyor ve Origin hızla bu bugları temizleyecek yamalar çıkararak bunları lisanslı kullanıcılara CD olarak yolluyor. Yani satış sonrası desteği ciddiye alıyorlar.



Böyle bir çarpışmanın tam ortasına düşmek tüyler ürpertici bir duygu olmalı. Nereden ne geleceği asla belli değil.

Might &Magic VIII

Şimdi oyun yapımcılarının hakkını yemeyelim Allah için yeni ırklar ve eşyalar, yeni haritalar ve düşmanlar gerçekten harika ama eksik olan ve canınızı sıkan tek şey ise oyunun değişmeyen motoru! Aynı motor ve bir sürü yere serpiştirilmiş hocaları arayıp bulmak çok can sıkıcı. Oyun zaten maşallah 3.5 saatlik filim gibi bir türlü bitmek bilmiyor. Gelen haberlere göre firma da bunun farkında ve serinin dokuzuncu oyununda artık oyunun motorunu değiştiriyorlar.



Ah ah nerede o eski günler! Yeni *Pool of Radiance*'de umarım eskisi kadar güzel olur.

Soldier of Fortune

3D shooter benim pek tarzım olmasada dergiye girdiğimden bu yana özellikle *Half Life* ile bu virüste kanıma bulaştı. Zaten şu sıralar dergide deliler gibi *Counterstrike* oynuyoruz ve *Counterstrike Quake*'in pabucunu dama attı diyebiliriz. İşte şimdide piyasada peynir ekmek gibi *Soldier of Fortune* satılıyor. Gerçek bir paralı asker olan Mullins'in danışmanlığında yapılan bu 3D shooter sizin çok ilginizi çekecektir. Oyunda özellikle eğer şiddeti açarsanız, rakiplerinizin ölüm animasyonları müthiş güzel yapılmış. Kesinlikle kaçırmayın derim.

Need for Speed Porsche 2000

İşte bu ay, bir FRP fanatiğini bile yoldan çıkaran en çekici oyunda sıra. Bu oyun sizin kanınıza girer arkadaşlar. Sizi onsuz kaldığınız zamanlarda bile genede onu düşünmeye zorlar. Yani oyunla ilgili düşünceleriniz onu hard diskinize yüklediğiniz andan itibaren hafif aşk benzeri hislere dönerse sakın panik olmayın yanlız değilsiniz. Eğer neden bu kadar övdüğümü merak ediyorsanız incelemesini bir okuyun çok daha iyi anlayacaksınız. Ben hep onu düşünüyorum. Bence baştan sona bir yapım harikası.

Diablo II'yi beklerken

Diablo ile ilgili haberler o kadar çoğaldıki daha oyun çıkmadan onunla ilgili bir sürü şey öğrendik. Oyundaki karakterlerin özelliklerinden level'ların ve yaratıkların özeliklerine kadar herşeyi öğrendik. Gezilecek mekanlar artık ezberimizde. Sağolsun yayıncı firmada *Diablo*'yu bir güzel pazarlıyor. Önce ufak screenshot'larla ağzımıza bir parmak bal sürdüler, sonra kısa metrajlı bir film çıkardılar piyasaya. Böylelikle oyuna olan ilgiyi hep üst düzeyde tutmaya çalıştılar. Ama sanırım çoğunuz

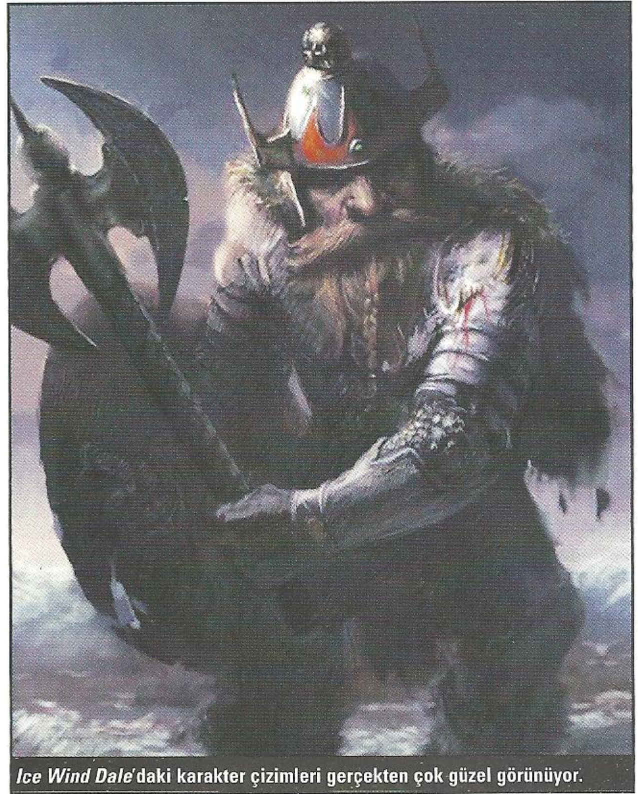
benim şu fikrimi onaylayacaktır. Artık beklemekten çok sıkıldım ve bu kadar nazdan usanmaya başladım. (Sakın benim klasik bir pazartesi bunalımı sendromu yaşadığımı düşünmeyin bu konudaki düşüncelerim bir süredir böyle). Oyun çıkıncaya kadar içimdeki hevesin bir bölümünü benden almış olacak ve eğer multiplay modu beni sarmazsa sanırım *Ultima Online* dışında hiç bir oyun bana tat vermeyecek.

Bence bir kez online oyun oynamanın tadını alanların başka bir oyundan aynı zevki alabilmesi imkansız zaten. Bunu *Ultima Online* oyuncuları ve *Diablo*'yu online oynayanlar gayet iyi bilirler. Herşeyden önce karşınızda gerçek insanların olması hiç bir zaman bir bilgisayarın aptal yapay zekasıyla kıyaslanamaz. İkinci olarakta beraber oynadığınız insanlarla oluşturduğunuz gruptan aldığınız zevki hiç bir bilgisayar oyununda bulamazsınız. Paylaşmak ve çoğalmak, ondan fazla kişiyle bir orc kalesini basmak ve oyuna yeni başlayanların ölmemesi için onlara sahip çıkarken bir yandan da hem kendinizi hemde diğer arkadaşlarınızı PK'lere (oyunculara saldıran diğer oyuncular) karşı alarmda tutmak. Bu duyguyu ve adrenalin yükselmesini başka hiç bir oyunda bulamazsınız.

İşte bu ay, en ateşli FRP fanatiğini bile yoldan çıkarabilecek müthiş çekici bir oyunda sıra. Inanın bu oyun sizin kanınıza girer arkadaşlar.

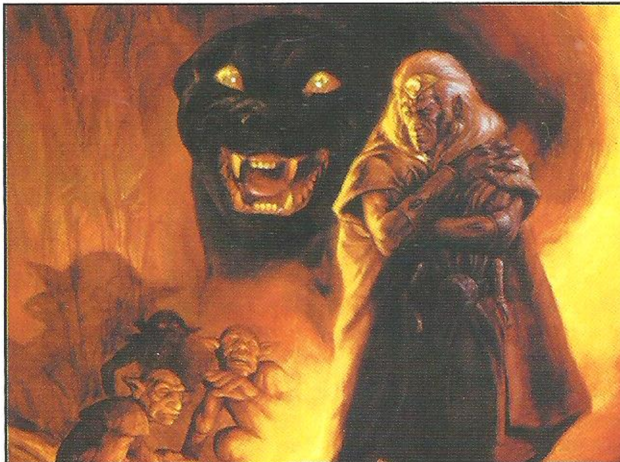
Ultima Online

En sonunda "Gallant Knights of Valor" isimli guild'imizi kurduk ve ilk on Türk üyemizi aldık. Hızla büyüdüğümüzü gururla söylemek istiyorum. Bir guild kurarken en önemli olan şey daha başından çok iyi organize olmak olduğundan en kısa zamanda organizasyona da gireceğiz ama şimdilik ilk amacımız büyümek olduğundan bunu ikinci planda tutuyorum. Aynı zamanda hızla para toplama çabası içindeyiz ki yeni land'ler geldiğinde kendimize hemen bir bina kondurabilelim. Bu arada ilk guild üyelerimizin isimlerini buradan ilan etmek istiyorum. Hırsız, Dominus (ben), Zorbey, Tarum, Cornelius (editörlerimizden Mehmet), Özgür, Marlock, Odysseus, Osmosis ve DrakeStonekeep. Bu grup içerisinde herkes bir başka alem. Ben savaşçı büyücü karışımı "tank mage" olmaya çabalarken Marlock mage olmaya çalışıyor. Diğer arkadaşlarımız ise genellikle savaşçı olma yolunda. Bu grup içerisinde Drake aynı zamanda terzilik çalışıyor ve kıyafetlerimizi hazırlıyor. Marlock ise madencilik çalışıyor ki ileride hem zırhlarımızı yapıp hemde onarabilecek bir elemanımız olsun. Ayrıca benim ve Mehmet'in genel oylarıyla Tarum'u bizi en çok eğlendiren üyemiz seçtik. Onu oyun içinde bir görseniz. Oyunun mantığına uyan o kadar güzel espriler yapıyorki dergide gülmekten kırılıyoruz. Tıpkı Tarum gibi Özgür, Oddy ve Osmo ile beraber yaratık avlamak ya da birbirimizin skillerini yükseltmek için karşılıklı dövüşmekte bir o kadar zevkli. Aramızda şu anda en kuvvetli savaşçımız Cornelius. Maşallah elindeki gümüş katanayla (Japonların kullandığı üç kılıçtan en büyük olanı) bize vurduğunda üçüncü vuruşuna direnemeden kaçmak zorunda kalıyoruz.


Ice Wind Dale'daki karakter çizimleri gerçekten çok güzel görünüyor.

Planım yeni girecek elemanlar içinde şöyle sağlam bir hırsıza ve öldürüldüğümüz ve soyulduğumuz zaman intikamımızı alabilecek çok güçlü bir-iki yasadışı işler çevirebilen PK'ler bulunması. Belki ileride çok güçlendiğimiz zaman yeni karakterler yaratıp onlarla beraber bir PK grubuda oluştururuz kim bilir? Ya da kendimize bir gemi edinip korsanlığa başlarız. Eğer fantazi yapmak istersek bir sürü yaratık summon edip onları bir şehre salarak terör estiririz ve etrafı yağmalarız. Bir dungeon'un girişinde pusuya yatıp içeriye girenleri soyarız.

Tabii bu saydıklarım hep kötü karakterlerle yapılabilecek işler. Bunlar dışında diğer insanlara yardım etmek, ölenlerin malları yağmalanmasın diye onları korumak, kaos guild'leriyle savaşmak, bir yerlere gidemeyenlere gate (büyülü kapı) açmak gibi toplumsal faaliyetlerde de bulunabiliriz. Bu tip hareketler guild'imizin adını daha da duyurarak bize yeni üyelerin katılmasını sağlayacaktır. Sonuçta bu oyunun sınırı yok. Zaten güzeliğide burada.


Drizzt Do'Urden her zaman benim favori kahramanım olmuştur.

Kıyametten haberler

Pool of Radiance benim ilk FRP'ye başladığım oyun olarak her zaman bende bir heyecan yaratmıştır. İşte o nostaljinin devamı olacak *Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor*'daki tüm gelişmeleride günü gününe takip ediyorum. Şimdilik aldığım izlenime göre büyük yaratıklar dışında grafik olarakta yenilikler getirecek gibi görünüyor. Aynı büyük yaratıkları Ice Wind Dale'da da görüyoruz. *Baldur's Gate II*'nin konusu ise şimdiden biliniyor. Bu defa bir hapishanede oyuna başlayacağız ve Imoen gelip bizi kurtaracak. Başlangıç karakterlerimiz 7-8. level olacak ve eski oyundan bir sürü tanıdık karakterle karşılaşacağız. Bu arada *Baldur's Gate*'i artık bitirin çünkü eski karakterlerimizi yeni oyuna aktarabileceğiz. Bu defa level sınırı yanlış hatırlamıyorsam 15-17 arası değişiyor.

Bu ayki sınırımı aşmak üzereyim. Sakın size ırkları anlatmaktan vazgeçtiğimi düşünmeyin. Önümüzdeki sayılarda size bilgi vermeye devam edeceğim. Ama bu ay bir değişiklik yapmak istedim. Bilirsiniz hayat hep monoton olunca çekilmez. Görüşmek üzere.

PCG

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL • BASKETBOL • MENAJERLİK • V.S.



Farklı Bir Fifa 2000

Her yıl olduğu gibi, bu yıl da spor oyunları konusunda en şanssız olduğumuz dönemlerden birine girmiş bulunuyoruz. Nisan ayı boyunca ümitle bu köşede sizlerle paylaşabileceğim bir oyun çıksın diye bekledim durdum. Ama ne yazık ki bu bekleyiş bir sonuç vermedi. Her ay iyi ya da kötü, en azından bir spor oyunu elime geçerdi. Ancak geçtiğimiz ay yeni tek bir oyun bile oynama şerefine erişemedim. Bu durumda ben de eski dostlarımızla özlem gidermenin daha doğru olacağını düşündüm ve *Fifa 2000*'e dönüş yapmaya karar verdim. Ama önce, geçtiğimiz ay ofisimizde yaşananlara şöyle bir göz atalım isterseniz.

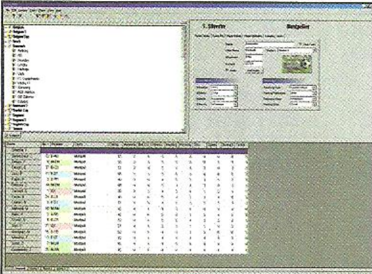
Sanırım *PC Gamer* ailesi için 2000 yılının üç hit oyunu var. Bunlardan ilki hiç şüphesiz *Quake III: Arena*. Bu oyun her ne kadar benim ilgi alanıma fazla girmese de, çok fazla zamanımı almayı başardı. Ama itiraf etmeliyim ki spor oyunlarındaki başarımı bu oyunda hiç bir zaman tekrarlayamadım. Neyse... Gelelim diğer iki hit oyunumuza. Bunlardan ilki, kesinlikle *NBA Live 2000*. Oyun ilk çıktığı günden beri özellikle Ümit, Timur ve ben her gün bir maç yapmazsak rahat edemez duruma geldik. Herhalde bu maçlarda ezici üstünlük sağlayan tarafın kim olduğunu söylememe gerek yok.

Son oyunumuz ise, biraz sonra ayrıntılı bir şekilde bahsedeceğim *Fifa 2000*. Bu oyun konusunda en fazla zevki ise, kesinlikle 4 kişi oynadığımız zamanlarda alıyoruz. Ofisimizde takımlar bile oluşmuş durumda. Ama bu takımlar arasında iki tanesi var ki, artık herkes tarafından yakından tanınıyor. Bunlardan ilki Ersin ve benim takımım, diğeri ise Ümit ve Timur'un oluşturduğu takım. Ezeli rakibimiz her ne kadar iyi oynasa da, bizim karşımızda pek şansı olduğunu söyleyemem. Ama zaten bu hep böyledir. Her ortamda bir tane yenilmez takım olur, diğer takımlar ise ikincilik için mücadele eder. Ben arkadaşlara bundan sonraki yaşamlarında başarılar diliyorum ve artık asıl konumuz olan *Fifa 2000* patch'lerine geçiyorum.

> **Çok basit ve anlaşılabilir bir arayüze sahip olan Fed2000 ile oyun içinde değiştiremeyeceğiniz hiç bir şey yok. Öncelikle çok çeşitli ligler olduğunu belirteyim.**

Belki hatırlarsınız, bundan yaklaşık bir yıl önce sizlere *Fifa 99*'da grafiklerin nasıl değiştirilebileceğinden bahsetmiştim. Bu konu sanırım tüm *Fifa* fanatiklerinin ilgisini çekti ve çok fazla mail aldım. *Fifa 2000* çıktığında da, aynı şeylerin bu oyunda da yapılıp yapılamayacağını hepimiz çok merak ediyorduk. Ben de oynayacak yeni bir oyun bulamadığım için bu konuyu araştırdım ve gördüklerim beni oldukça etkiledi. *Fifa 2000*'de de, aynı *Fifa 99*'da olduğu gibi bir çok değişiklik yapabilmek mümkün. Önce size bir editörden bahsedeceğim, daha sonra da kısaca grafikleri nasıl değiştirebileceğinizi anlatacağım.

Editörümüzün adı Fed2000. "*www.fifacentrespot.de/fed2000/*" adresinden download edebileceğiniz ve yaklaşık 1,5MB büyüklüğünde olan editörü çalıştırmak için, *Fifa 2000*'in kurulu olduğu klasör içine install etmeniz yeterli. Çok basit ve anlaşılabilir bir arayüze sahip olan Fed2000 ile oyun içinde değiştiremeyeceğiniz hiç bir şey yok. Öncelikle çok çeşitli ligler olduğunu belirteyim. Bu ligleri istediğiniz gibi oyun içine dahil edebilirsiniz. Aynı şekilde oyunda var olan bir ligi de oyundan silmeniz mümkün.



Fed2000, Fifa 2000'deki hemen her türlü bilgiyi değiştirmenize olanak tanıyor.



Reklam panolarına dikkatli bakın. Sanki İnönü Stadı gibi...

Gelelim takımlara ve oyunculara. Herhangi bir takımı seçtiğinizde, ekranın alt kısmında o takımın kadrosu görülüyor. Buradan seçeceğiniz herhangi bir oyuncunun tüm özelliklerini görebilirsiniz ve bunları kendi isteğiniz doğrultusunda değiştirebilirsiniz. "Team details" bölümünde ise, seçtiğiniz takımla ilgili tüm bilgilere ulaşabilmeniz mümkün. Bu bilgiler formadan tutun da hangi stadyumda oynayacağınıza kadar çok geniş bir aralığı kapsıyor ve tüm bunları istediğiniz gibi değiştirme şansına sahipsiniz.

Biraz da grafiklerin nasıl değiştirilebileceğinden bahsedelim isterseniz. Ama başlamadan önce, bahsedeceğim tüm dosyaları *www.fifa2000.net* adresinden download edebileceğinizi belirtmek istiyorum.

> **Önce size bir grafik editöründen bahsedeceğim, daha sonra da kısaca grafikleri nasıl değiştirebileceğinizi basit bir şekilde anlatacağım.**

Benim en çok hoşuma giden, reklam panolarını Türk reklam panolarıyla değiştirmek oldu. Bu işlem için yapmanız gereken tek şey, Internet'ten bu dosyayı indirmek ve indirdiğiniz zip dosyasını "/fifa2000/data/enviro" klasörü içine extract etmek. Bu sayede saha kenarında yabancı ürünleri değil, tamamen ülkemizin ürünlerini görebilirsiniz. Kesinlikle denemenizi tavsiye ederim.

Fifa 2000'in en zayıf yanlarından biri olduğuna inandığım çimleri de çok daha güzel bir hale getirebilmeniz mümkün. Bunun için benim size tavsiyem, "*3dgrass.zip*" isimli dosyayı download etmeniz ve bu zip dosyasını yine aynı klasör içine extract etmeniz olacaktır. Bu işlemi gerçekleştirdiğinizde, çimlerin ne kadar farklı ve gerçek gibi göründüğünü siz de anlayacaksınız. İnanın, insan sanki yeni bir oyun oynuyormuş gibi bir hisse kapılıyor; en azından ben öyle hissettim.

Aslında bu konu çok daha uzun olabilirdi ama ne yazık ki bana ayrılan sayfanın sonuna geldik. Elimden geldiğince bu patch'lerden bahsetmeye gelecek ay da devam edeceğim. Tekrar görüşmek üzere...

PCG



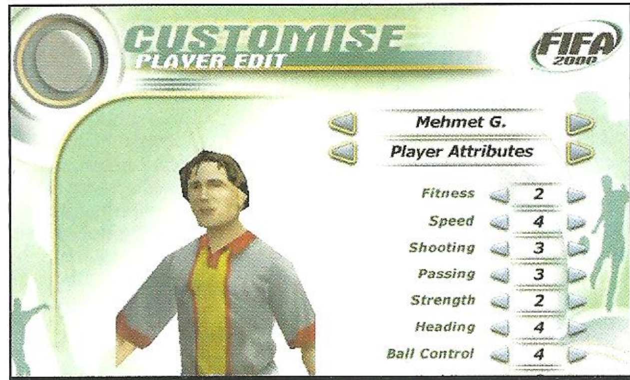
Baldur's Gate, The Sims, ve FIFA sentezi

Bir futbol oyuncusunun hayatı simüle ediliyor, ve oyuncular o karakteri en iyi şekilde canlandırmaya çalışıyorlar. Bir modern Türk RPG'si için daha ideal bir senaryo olabilir mi?

Oyunlarda, gerçeklik her zaman çok önem verdiğim bir konuydu. Belki de simülasyonlara bu kadar ilgi duymamın da sebebi bu takıntıdır. Tabii ki her oyunda gerçeklik arama gibi bir saplantım yok, mesela bana zevk verdiği için ne kadar gerçeğe yakın olduğunu umursamadığım oyunlar da var. Ancak, eğer bir oyunu gerçek hayata alternatif olduğundan ve bana bazı gerçekleri çağrıştırdığından dolayı oynuyorsam, oyunun beni ne kadar içine çektiğine önem veririm. *Baldur's Gate'i*, en sevdiğim oyunlar arasına sokan temel etken, oyunda tamamen kendime benzeyen bir karakter yaratıp ortaçağ FRP aleminde kendimi oynayabilmemi mümkün kılmasıydı. Önce, iddialı bir bakış attığım scan edilmiş resimlerimden birisine kanlı ve keskin bir kılıç çizmiştim. Eh, bir paladin'in onuru kılıcıdır, ve sahibinin ne kadar "doğrucu" olduğu da bu kılıcın ne kadar kanlı olduğuyla alakalıdır. İkinci yaptığım iş ise, oyun sırasında karşılaşabileceğim bütün olaylarda verdiğim tepki seslerini mikrofondan kaydedip oyunun kullandığı moda sokmak olmuştu. Bu sayede, mesela yaralandığım zaman kendi "ah"larımı işitip, savaş naralarını bizzat kendim seslendirmiş oldum. İnanın, *Baldur's Gate*'in bu esnekliği sayesinde kendimi o dünyada doğruluk peşinde koşan iyilik sever bir kahraman olarak hissetmiştim. Durum bu kadar gerçekçi olunca, partimde (grubumda) bulundurduğum diğer karakterlerin seçiminde de gerçek hayatımdaki kadar titiz davranmıştım, hatta oyundaki en yakın arkadaşımın öldüğü anlarda en az oyundaki karakterimin ki kadar duygulu anlar yaşayıp, her seferinde son save'imi tekrar yüklemiştim. *The Sims*'de de karakter yaratma editörü sayesinde tıpkı kendime benzeyen bir karakter oluşturup hayalimdeki evde sanal bir yaşam kurduğuma daha önceki yazılarımdan birisinde değinmiştim. İşte atmosferi daha gerçekçi kılan bu tür ufak ama önemli unsurlar, benim gibi oyuncuların oyunu daha fazla ciddiye almasına sebep oluyor, oyunu daha da oynanabilir kılıyor.

Son zamanlarda çok sık zaman ayırdığım hobilerimden biri olan futbolun da sanal ortamda bu derece ciddiye alabileceğim bir simülasyonunun yapılmasını bekliyorum. Tanınmış oyun üreticilerinden henüz bu yönde hiçbir atılımın olmadığını görmek beni o kadar üzüyor ki, artık neredeyse kendi oyun tasarımlarımı onlara gönderip, bu fikirlerimi değerlendirmelerini isteyeceğim. EASports'un *FIFA* serisinde de en az gerçek hayatta futbolda olduğum kadar iddialıyım, oyun çoğu zaman bana keyifte veriyor, ama ne yazıkki "Daha gerçeği olamaz mı?" soruma "hayır" cevabı veremiyor. Hep düşünmüşümdür, neden bütün spor oyunları tek düze bir şekilde bütün oyuncuların kontrolünü size veriyor? Halbuki, bu üreticilerden bir tanesi çıkıpta, RPG tarzında bir futbol simülasyonu yaratsa piyasada daha fazla şansı olmaz mı? Oyunun başında 15 yaşında bir futbolcu yaratıyorsunuz. Ben olsam hemen kendimi simgeleyen bir karakter yaratırdım (siz belki de hayranı olduğunuz bir futbolcunun hayatını tekrar yaşamak isterdiniz). Görünüş ve diğer fiziksel özellikleri ile tıpkı benim 15 yaşımdaki halim, yani ne kondisyona, ne de yeterli tekniğe sahip toy bir futbolcu adayı. O andan itibaren sürekli kendinizi bir futbolcu disiplini ile eğittiğinizi ve birinci lig takımlarından birinin alt yapısında yetişmekte olduğunuzu varsayalım. 25 yaşınızda nasıl bir sporcu olacağınız konusunda hiç düşündünüz mü? Hakan Şükür kadar başarılı bir golcü olabilir hatta, Avrupa klüplerinden birinde top koşturuyor olabilirdiniz, ya da genç bir yaşta kırılan kaval kemiğiniz dolayısıyla futbolu bırakmak zorunda kalan o şanssız gençlerden birisi. İşte bu olasılıkları, role playing unsurlarını ne kadar iyi başardığınıza bağlı olarak belirleyen bir simülatör, eminim sadece benim değil, bütün "artık bizden geçti" diyenlerin hayallerini süslerdi. Kendi karakterinizle maça çıkıp, onunla özdeşleştirdiğiniz istatistiklere bağlı yüzlerce olasılık hesabı sayesinde "hattrick" yapıp, maçın kahramanı olmak, ya da kendi kalenize gol atıp hüsrana uğramak bence daha gerçekçi bir deneyim olurdu. Onbeş yaşından itibaren, karakterinizin gelişimini, antrenmandan atrenmana, ve maçtan maça izlemek kime keyif vermez ki. İzlediğiniz stratejiye ve harcadığınız emeğe ve titizliğe bağlı olarakta karakterinizin geleceğine doğrudan etki etmiş olurdunuz. Şu anda piyasada bulunan FRP oyunlarından daha fazla bir yapay zekayı da gerektirmeyen bu tür bir simülasyon geliştirilmesini çok isterdim. Bir de vazgeçemediğim *Ultima* serisinin internet üzerinden oynanan *Ultima Online*'ınını düşündüğümde aklıma daha da yeni ve bir o kadar heyecanlı fikirler geliyor. Dünyanın dört bir tarafındaki binbir çeşit özgün karakter tarafından oluşturulan futbol takımlarının online mücadelelerini düşünebiliyor musunuz? Hayal gücünüzü zorlayın ve gerçek futbol oyunu nasıl olmalı diye tekrar düşünün. **PCG**

Neden bütün spor oyunlarının tek düze bir şekilde bütün oyuncuların kontrolünü size verdiğini henüz anlamış değilim...



Bahsettiğim oyundada bu tarz bir oyuncu yaratma editörü olmasını isterdim.



İşte ben Miemets, hayallerinizin Paladini.

MEKTUPLAR

Günümüzde posta ile mektup gönderme devri giderek kapanıyor. Duygular o tertemiz kağıtlara elyazısıyla iletilmiyor artık. Teknoloji çağında e-mail ile haberleşmek hızlı ve pratik olması dolayısıyla daha çok tercih edilmekte. Bize de mektupların büyük bir kısmı e-mail aracılığıyla geliyor. Ancak biz istiyoruz ki e-mail yazma imkanı olmayan okuyucularımız da düşüncelerini bizimle paylaşmaya devam etsinler.

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

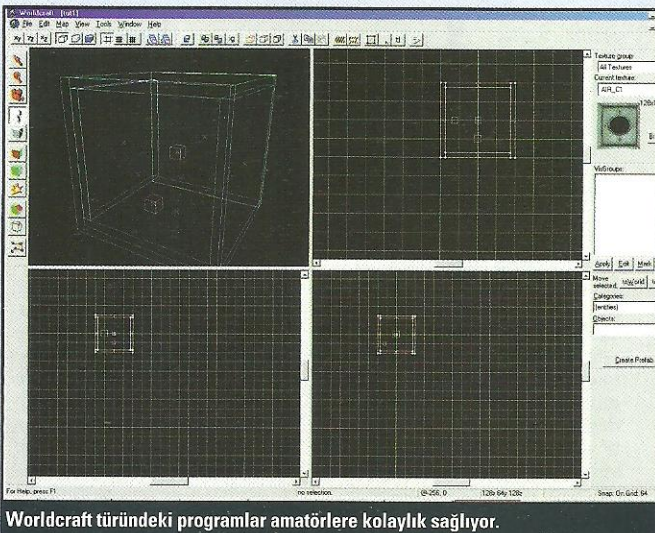
E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

Amatör Programcılık

Merhaba...
Ben bu e-mail'i *Half-Life*'ın sitesinden Worldcraft'ı indirdikten hemen sonra yazıyorum. Nisan sayınızda yayınladığınız "Kendi Quake'ini Kendin Yap" başlıklı yazıda anlatılanlar gerçekten çok ilgimi çekti. Bu yazıda bahsedilen konuyla hemen hemen her oyun oynayışımda bir şekilde karşı karşıya geldim ve hala gelmekteyim. Ben ilkokul 3'ten beri, yani yaklaşık 15 yıldır bu bilgisayar alemindeyim. İlk Commodore 64 zamanlarımda bile Commodore adlı dergiyi alır, bir ek olarak verdiği küçük Basic programlarını kullanarak çeşitli oyunlar yapar ve bunları da oynardım.Tabii ne kadar zevkli oldukları ayrı bir konu. Amiga'da da bu olay devam etti benim için, ama PC'yi aldığımdan beridir programcılıkla bir ilgim kalmadı. Çünkü olay beni aşmış diyordum devamlı kendi kendime... Ta ki Nisan sayınızda yayımladığınız o yazıya kadar. Şimdi sizin yardımınızla belki de tekrar programcılık geçmişime yeni sayfalar ekleyebileceğim. Bu yazı hem bir teşekkür hem de yardım amaçlı yazdığım bir yazıdır. Bilemiyorum bu yazıyı ne zaman okuyup cevap yollayabileceğinizi, ama sizden isteğim benim gibi Türkiye'de programcılığa ilgi duyan, bununla ilgilenmek için ufak bir yardım ve bir kıvılcım bekleyen kişilere yardım etmeniz. Derginizde yayımlayacağınız, benim gibilere yardımcı olacak ve ayrıntılı programcılık bilgisi veren bir yazı bizim için önemli olan ilk adımı atmamızda çok yardımcı olacaktır. *PC Gamer*'ın genelde oyunlarla ilgili yayımlar yapan bir dergi olduğunu biliyorum ve bu çok hoşuma gidiyor. Ama bahsettiğim konuda da yardımcı olabilirseniz çok mutlu olacağım. Örneğin ayrıntılı olarak anlatılan bir Worldcraft ya da benzeri bir program, kullanılan terimlerle ilgili bilgiler ya da amatör programcılığın anlatılacağı ayrı bir yazı gerçekten çok değerli olabilir benim için. Bu yazıyı okuyup değerlendirirseniz çok sevinirim. Hepinize yayın hayatınızda başarılar dilerim.

— **Orkun Taşkan,** *e-mail yoluyla*

Sevgili Orkun,
Amatör de olsa programcılık konusunda bazı kıvılcımları ateşlediğimiz için oldukça mutlu olduğumuzu söyleyebiliriz. Bu konuda yeni yazılar hazırlamayı istiyoruz. Ancak tahmin ediyorsun ki bizler de programcılık konusunda ustalaşmış kişiler değiliz. Zaman içinde bilgimiz arttıkça daha ayrıntılı bilgiler veren yazılarla karşınızda olmak ve amatör programcılığa destek vermek bizi mutlu eder.
Birçoğumuzun iddiası bir oyunu grafik motorundan, karakterlerine kadar sıfırdan başlayarak hazırlamak değil tabii ki. Ancak işe skin yapmakla başlayıp, level ve mod yapımına kadar ilerlemek çok güzel olurdu. Türkiye'den de bir Neil Manke çıksa fena mı olurdu?
Ayrıca editörlerimizden Mert Güner bu ay köşesinde aynı konudan bahsediyor. İlgini çekeceğini düşünüyoruz.



Worldcraft türündeki programlar amatörlere kolaylık sağlıyor.

Değişen Skin

Sevgili PC Gamer Ailesi,
Bu size ilk mektubum. Sorularıma nasıl geçeceğime karar verememiştim ama ben de herkes gibi övgülerle başlayacağım. Öncelikle derginiz (dergimiz, bu kadar zamandan sonra artık bizim de dergimiz sayılır) süper. Her ay oyun dünyasından son haberleri sizin sayenizde öğreniyorum. Tiryakilik yaratan "Vurgun" köşesi, her ay değişen "TOP 50" ve "Artılarıyla, Eksileriyle, Sonuçlarıyla" incelemeler derginin sadece birkaç güzel yanı. Bu kadar muhabbetten sonra sorularıma geçiyorum.
1. *Quake 3* ile ilgili bir sorum var. Skirmish modunda oynarken benim takımımdaki botlar (karakteri ne olursa olsun) benim karakterimin skin'i ile oyuna başlıyorlar. Ama ben kendimi bir yerden atıp ölünce herşey normale dönüyor. Sizce problemler bilgisayarımda mı yoksa CD'de mi? Ve nasıl çözebilirim?
2. Ağustos 99 sayısının "Vurgun" köşesinde tanıttığınız "*Sheep*" adlı tatlı oyundan bir haber var mı?
3. Benim altı hızlı Pioneer DVD'im var ve bazı kopya oyunları okumuyor. Ama okunmayan CD'lerin bazıları başka arkadaşlarımda çalışıyor. DVD sürücümde bir sorun olabilir mi?
4. Bu arada fiyatınız "5.99" oldu, aldı başını gidiyor. Bir an önce buna bir çare bulunması lazım. Gazeteler gibi promosyon yapsanız diyorum. Hani onlar 100.000 lira yaptılar belki sizde bir şeyler yaparsınız???
5. Geçen aylardaki CD'lerinizde verdiğiniz *Half-Life*'ın yeni bir bölümü olan "USS Darkstar" ın bilgisayarcılarda yeni bir *Half-Life* paketi olarak satıldığını gördüm, herkese duyurulur.
Sorularım şimdilik bu kadar. Sorularımı cevaplandıracağınızı umar, başarılarınızın devamını dilerim.

— **Masis Erekli,** *e-mail yoluyla*

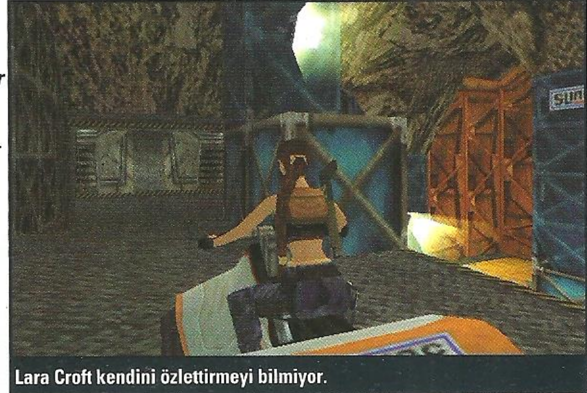
Sevgili Masis,
Öncelikle güzel sözlerin için teşekkürler.
1. Skirmish modunda olan bu duruma multiplayer modunda da rastlanılıyor. Server oyuncusu ölene kadar, diğer oyuncuların seçtiği karakter server'ın karakteriyle aynı kalıyor. Ancak server'ın ilk ölüşünde bu durum düzeliyor. Bunu bir

sorundan ziyade oyunda rastlanan normal birşey olarak görmelisin.
2. Sheep için daha uzun süre beklemek gerekecek gibi gözüküyor. Çünkü çıkış tarihi olarak verilen son bilgi Aralık ayı.
3. DVD-ROM'ların CD okuma performansı CD-ROM'lardan daha düşük. Mesela 10X bir DVD-ROM'un CD okuma hızı maksimum 40X olabiliyor. Bizce DVD sürücünde herhangi bir sorun olma ihtimali düşük.
4. Fiyat yüzünden okurlarımızı mağdur etmek hiç istemeyeceğimiz bir durum. Ancak kağıt fiyatlarında meydana gelen yüzde 40'lık artış maalesef satış fiyatımıza da yansımak zorunda kaldı. Bildiğin gibi bir işletmenin ayakta kalabilmesi için kar etmesi gerekiyor. Şu durumda bile kar etmediğimiz düşünüldüğünde oyun piyasasına destek olmak, ilkeli dergiciliği sürdürmek ve kalitemizden ödün vermemek adına elimizden geleni yapıyoruz. Reklam gelirlerimizi artırdığımızda bu şekildeki fiyat artışlarını önleyeceğiz. Bu konuda anlayışını bekliyoruz.
5.* **USS Darkstar** *hakkında verdiğin bilgi için teşekkürler. Bu arada sana Mayıs CD'mizde* **USS Darkstar** *ve* **They Hunger** *dahil olmak üzere 10 adet* **Half-Life** *modu olduğunu belirtelim.

WinUAE

Selam *PC Gamer* çalışanları,
Çok iyi, dopdolu içerikli bir dergi çıkardığınız için tebrikler. Size birkaç sorum olacak.
1. Ben eski bir futbol oyunu olan *Sensible World of Soccer* oynuyorum ve hala da oynamaya devam ediyorum. Acaba bu oyunun yeni bir versiyonu çıkacak mı (Bir arkadaş çıkacak dedi de!)?
2. Bana iyi bir Amiga emülatörü önerir misiniz ve bu emülatörü hangi sitede bulabilirim?
3. *Diablo 2* kesin olarak hangi tarihte çıkacak?
Lütfen bu e-mailime cevap verin, sizleri çok seviyorum. Görüşmek üzere.
— Kenan Kurt, *e-mail yoluyla*

Sevgili Kenan,
1.* **Sensible World of Soccer** *için üretici firmadan herhangi bir açıklama yapılmıyor. Ancak oyunun fanatikleri ve bu konuyu araştıran kişiler arasında yeni bir* **SWOS'un hazırlandığı yolunda dedikodular var. Yeni gelişmeler için dergimizi takip etmeyi unutma.***
2. WinUAE adlı iyi bir Amiga emülatörü var. Bunu www.winuae.com adresinde bulabilirsin. Ayrıca aynı site içinde Commodore 64 emülatörlerine ulaşman da mümkün.
3.* **Diablo 2** *için bize verilen tarih Mayıs ayı. O kadar ertelemeden sonra inşallah yine bir aksilik olmaz ve Diablo II'ye kavuşuruz.


Lara Croft kendini özlettirmeyi bilmiyor.

Opposing Force

Ben Tarsus'tan gönderiyorum. Şu an Tarsus'ta hatta Mersin'de *Half-Life Opposing Force*'u kimse çalıştıramadı. Ben CD'nin beta olmasından şüpheleniyorum. New Game deyince (unable to opposing force cd...) gibi birşeyler yazıyor. Lütfen yardımcı olun. Bu CD'lerin nasıl çalışacağını söyleyin, olmazsa orijinal CD nerede buluruz onu söyleyin. Tüm Tarsus'taki arkadaşlar sizin haberinizi bekliyor. Yardım etseniz de etmeseniz de canınız sağolsun.
— Mustafa Gözoğlu, *e-mail yoluyla*

Sevgili Mustafa,
Opposing Force ***CD'lerinde en çok karşılaşılan iki problemden biri CD Key, diğeri ise senin başına gelen "unable to authenticate Opposing Force CD" sorunu. Üzülerek söylüyoruz ki bu konuda yapılabilecek fazla bir şey yok. Elinizdeki bir beta CD.***
Birbaşka üzücü nokta da* **Opposing Force'un ülkemize orijinal olarak getirilmemesi. Bu durumda orijinal CD'yi elde etmenin en iyi yolu Internet'ten sipariş vermek. Oyunun yayıncısı Sierra'nın web sitesinden bu konuda gerekli bilgiyi bulabilirsiniz. Ancak oyunun fiyatına eklenecek olan kargo masraflarını unutmamanızı tavsiye ediyoruz.***


Diablo II uzun süre beklettikten sonra kapılarını ardına kadar açıyor.

İncelemeler

Sevgili *PC Gamer* çalışanları ve okuyucuları hepinize selam.
Derginizin ne kadar kaliteli ve aldığı paranın hakkını veren bir dergi olduğunu biliyoruz. İlk olarak sizin kara listenizde bir şeye değinmek istiyorum.
1. *Migth and Magic VII* için beta demişsiniz, ben o oyunu aldım ve bitirdim. Hiçbir sorun yaşamadım.
2. İncelemeler bölümünüz çok güzel ama bir şeye değinmek istiyorum. İncelemeler bölümünü kim yapıyor, derginin ortak kararı mı? Yoksa tek bir kişi mi yapıyor? Bunu niye sorduğuma gelince; bazı oyunların hakkını tam vermiyorsunuz bence. Mesela *Tomb Raider 4*. Yüzde 70 vermişsiniz. Kontrolde hala problemli problem olan ne? Ben *Tomb Raider 3* ve *4*'ü bitirdim ama kontrol hiç şikayet etmediğim bir konu. Tabii PlayStation'da o rahatlıktan kalkıp bilgisayarda oynamak herkesin başaracağı bir iş değil.
3. *Tomb Raider 5 Lost Artifact* ve *Might and Magic VIII* ne zaman çıkacak?
4. Diğer dergiler neden çıkıyor ki? Ne olursa olsun muhteşem bir dergisiniz. Her ay kendinizi yeniliyorsunuz.Yayın hayatınızda başarılar diliyorum.
— Senih Yurga, *e-mail yoluyla*

Sevgili Senih,
1. Piyasada bulunan kopya oyunların bir kısmı tam sürüm iken büyük bir bölümü de beta. Biz de kendi araştırmalarımız ve okuyucularımızın bilgilendirmeleri sonucunda piyasada betası olduğunu belirlediğimiz oyunları sizi uyarmak amacıyla hemen listemize ekliyoruz. Kopya olarak hem betası hem de tam sürümü bulunabilen* **Might and Magic VII'nin tam sürümünü almış olman senin için büyük şans. Sorun yaşamamana sevindik.***
2. İncelemelerde oyunlara verdiğimiz puanlar editörlerimizin görüşleri alınarak oluşturuluyor. Yapılan incelemeler sonucunda birkaç kişinin görüşüne başvurulduğu için editörlerimizin oyunu beğenme seviyeleri değişiklik gösterebiliyor. Sonuçta varılan ortak nokta verdiğimiz puan olarak ortaya çıkıyor. Bunun en güzel örneği ise Nisan sayımızdaki* **Grand Prix World** *incelemesinde yaşandı. Oyunun incelemesini yazan arkadaşımız Ümit Öncel oyunu Editörün Seçimi yapmak isterken, son karar daha düşük bir değer çıktı. Ancak Ümit köşesinde bu oyuna Unofficial Editörün Seçimi ödülünü verdi.
Sonuç olarak tek bir kişinin karar vermesinin yaratabileceği dengesizlikler bu şekilde ortadan kaldırılmış oluyor.
3.* **Tomb Raider: The Lost Artifact** *ve* **Might and Magic VIII** *geçtiğimiz günler içinde piyasaya çıktı.



The Sims'de günlük ihtiyaçlar büyük önem taşıyor.

The Sims

Sevgili PC Gamer çalışanları,
Sizleri çok seviyor,beğeniyor ve yaptığınız işi takdir ediyorum. Hemen sorularıma geçeceğim, çünkü sizi övmeye devam edersem sayfa biter.
Bir *Sims* hastası olarak size soracağım bazı sorular var.
1. *Sims*'in bir devam oyunu çıkabilir mi?
2. Ben oyunda kadınla erkeği nasıl evlendirebilirim? İncelemenizi yazan bunu yapabilmiş de.
3. Internet sitesindeki ekstraları nereye çekeceğim?
4. Oyunun incelemesini yazan kişiyle tanışmak isterim.
Hoşçakalın.

— **Can,** *e-mail yoluyla*

Sevgili Can,
1. The Sims'in şu anki başarısı ve satış grafiğine bakarak, Maxis'in bu kadar tutulmuş bir oyunun devamını yapmama hatasına düşeceğini zannetmiyoruz. Hatta şu anda kapalı kapılar ardında **The Sims: Back to the Neighborhood** ***diye bir oyun geliştiriyor bile olabilecekleri düşünebiliriz. Ancak bunun için uzunca bir süre geçmesi gerekiyor.***
2. Bildiğin gibi Sim'ler birbirleriyle belirli bir süre zaman geçirdikten sonra "relationship"leri artıyor. Belli bir noktaya geldiğinde eğer aralarında özel bazı duygular da gelişirse, bir kalp ikonu sana bunu gösterecektir. Bu oluştuktan sonra o iki Sim'in diyalog seçimleri arasında "Propose Marriage" diye bir seçenek daha belirecek. Onu seçmelisin ve eğer diğer Sim reddederse bunun sebebine dikkat edip, sorunları gidererek tekrar sormalısın.
3. Bahsettiğin extra'ların çoğu exe dosyaları halinde sunuluyor. Onları istediğin bir yere download ettikten sonra çalıştırman yeterli aslında. Install edilmeleri gereken klasörü kendileri bulacaklardır.
4. The Sims'in incelemesini aynı zamanda aramızda oyunu en çok oynayan editör olan Ümit Öncel yaptı. Bazı konularda Amerikan PC Gamer'ından yardım almayı ihmal etmedik ayrıca.

Çalışmayan Şifre

Hepinize selam *PC Gamer* çalışanları!
Ben ilk önce böyle bir dergi hazırladığınız için teşekkür ederim. Size bir sorum olacak. Mart ayında çıkarttığınız sayıda bir arkadaş size *Midtown Madness* ile ilgili bir soru yöneltmişti ve bu soru oyunda kilitli olan arabaların yarış kazanmadan nasıl çıkarılabileceği hakkındaydı. Bu sorunun cevabını okuyunca gerçekten ne yapacağımı bilemedim. (Gece rüyalarıma bile giriyor; ah o Panoz GTR-1 ile ne yarışılırdı ama....) Sonra hemen çözüm için işe başladım. Aynen dediğiniz gibi başlat menüsündeki çalıştır bölümüne şu komutu yazdım: C:\Midtown\midtown.exe-allcars-allrace. Bu komut satırını yazdım ama bana aynen şöyle bir hata verip duruyor: "C:\Midtown\midtown.exe-alcars-allrace dosyası (veya bileşenlerinden biri) bulunamıyor. Yolun ve dosya adının doğru verildiğinden ve gereken tüm kitaplıkların kullanılabilir olduğundan emin olun." Aynen böyle bir hata veriyor. Sizce sorun ne olabilir? Eğer bu sorunumla ilgilenirseniz çok sevineceğim (yani rüyalarım gerçek olacak). Şimdiden teşekkür eder, ilerideki yayın hayatınızda sizlere başarılar dilerim.

— **Evren Akbayrak,***e-mail yoluyla*

Sevgili Evren, Mart sayısında verdiğimiz şifrenin şöyle bir sorunu var; oyunun bazı versiyonlarında çalışmayabiliyor. Aslında bu olay zaman zaman başka oyun şifrelerinde de geçerli olabiliyor. Burada da aynı durum söz konusu. Okurlardan gelen mektuplara bakılırsa ülkemizdeki **Midtown Madness** ***CD'lerinin birçoğunda maalesef bu şifre çalışmıyor.***



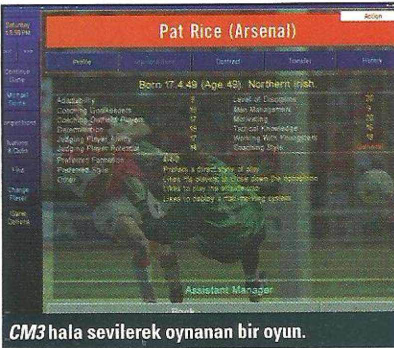
Ayaklar gözükmese de rakipler net olarak görünüyor.

Waw Dosyaları

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Yine kafanızı ağrıtacağım kusura bakmayın. Geçenlerde bir arkadaşa Savage 4 ekran kartı aldık. Bu kadar kaliteli bir kart niye hiç tanıtılmıyor şaşıyorum. Neyse asıl sorun şu: Bu kartın sürücüleri eski olduğu için *Q3A*'da görüntü bozulması oluyor, ama biz bu kartın son sürücülerini bulamadık. S3 sitesinde de aradığımızı bulamadık. Medet sizden artık. Bize bir çare ne olur? Bir de geçenlerde iki CD vermiştiniz. Yine verilecek mi?
Size her ay yaklaşık kaç e-mail geliyor (bilgi açısından)? E-mail'lerde bir hatamız oluyor mu (lütfen söyleyin)?
Mart sayınızdaki *Q3A* cheat'inde gizli karakter bizim menüde zaten var (yoksa oyunda sorun mu var).
Bazı kafama takılan şeyler varlar:
1 - Bazı oyunlarda kullanılan sesler oyunun kendi klasörü içerisinde wav olarak muhafaza ediliyor. Bu wav'ları Türkçe'ye çevirebilir miyiz (dublaj)?
2 - Neredeyse bütün FPS oyunlarında yere bakınca ayaklarımızı göremiyoruz. Bu neden oluyor? Yoksa oynadığımız karakterler birer Orko'mu?
Bu kadar kafanızı şişirdiğim yeter bence. Bizim gibi binlerce e-mail okuduğunuzu biliyorum. Allah sabır versin.
Tekrar yazışmak üzere iyi çalışmalar...
Not: *Quake III Arena*'nın Türkiye fiyatı ne kadar ve nerede bulabilirim?

— **Mustafa Küçük,***e-mail yoluyla*

Sevgili Mustafa,
Savage 4 sürücüsüyle ilgili olarak **http://sdn.fgn.com/files.shtml** ***adresine bir göz atarsan, sanırım aradığını bulacaksın. Burada bulunan MiniGL driver'ı sayesinde görsel kalite biraz düşecek, ancak oyunun performansı artacaktır. Ayrıca burada Savage 4'ün başka driver'ları da bulunmakta.***
İkinci CD'mizde verdiğimiz programları artık demo CD'mizle beraber veriyoruz. Böylece okuyucularımız tek bir CD'de hem oyun demoları hem de işlerine yarayacak çeşitli programlar bulabiliyorlar.
Mektuplar okuyucularımızla sıkı iletişim kurmamız açısından oldukça önemli. Dikkat ettiğimiz nokta ise okuyucularımızın hataları değil, onların bi-



CM3 hala sevilerek oynanan bir oyun.

zim hakkımızdaki iyi ya da kötü düşünceleri. Olumlu eleştiriler daha iyiyi yapmak için bizi teşvik ederken, olumsuz eleştiriler sayesinde de yanlışlarımızı görebiliyoruz.
Quake III Arena *'daki gizli karakterin menüde olması herhangi bir sorun olduğunu göstermez. Bu konuda endişe etmene gerek yok.*
1. Wav dosyalarını değiştirmen tabii ki mümkün. Yapman gereken sesini kaydettikten sonra değiştirmek istediğin orijinal dosyayla aynı adı vererek, yine aynı klasörün içine atmak.
2. Oyun programcıları o kadar çok ayrıntıyı dikkate alıyorlar ki bunu da düşünmüş olmaları gerekir. Ancak o kadar da sorun olmasa gerek.
Quake III Arena *Türkiye'ye orijinal gelmiyor. Bu sebeple kopyaların fiyatları da yerine göre değişiyor.*

CM3 Şifreleri

Merhaba *PC Gamer* ailesi,
Ben sıkı bir *Championship Manager* hayranı olarak sizden birşey isteyeceğim, tabii uygun görürseniz. Ben bir Internet cafede çalışıyorum ve bizim cafemizde *CM3* çok tutuluyor. Müşterilerimiz de bizden şifre isteyip duruyorlar. Ben de böylesine güzel bir dergiyi piyasaya çıkartan *PC Gamer* ailesine başvuralım dedim. Sizden bunu istemiyorum sadece rica ediyorum.

— **Mehmet Bal**, *e-mail yoluyla*

Merhaba,
CM3'ün diğer oyunlar gibi belirgin şifreleri yok. Ancak elimizde bulunan CM3 ipuçlarını aşağıda veriyoruz. Yardımcı olabilirsek seviniriz.
- Bir takımla önemli bir maçınız varsa ya da bir oyuncuyu almak istiyorsanız, ama kulübü vermiyorsa Options-Add Manager şıkkını seçerek o takımın da başına geçin. Kendi takımınız için istediğiniz oyuncu hakkında teklif götürün ve yine teklifi kendiniz kabul edin. Transfer gerçekleştikten sonra rahatlıkla diğer takımdan emekli olup (retire) adınızı sildirebilirsiniz.
- Yine aynı şekilde önemli bir maçınız varsa ya da avantaja ihtiyaç duyuyorsanız maç yapacağınız takımın başına geçip taktiklerini alt üst edebilirsiniz (kaleyi boş bırakmak, bütün oyuncuları ileride oynatmak gibi).
- İyi oyuncularınızın sözleşmeleri bitmeden bir yıl önce yeni bir kontrat imzalayın. Böylece özgür kalıp başka takımlara gitmelerini önlersiniz.
- Oyunun hemen başında Peter Prospor (17 yaşında) adlı oyuncuyu alın. İlk başlarda çok iyi oynayamaz ama 20 yaşından sonra neredeyse tüm özellikleri 20 olan bir gol kralına kavuşursunuz.

Eski Oyunlar

Merhaba sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Öncelikle derginiz gerçekten çok iyi, bunu belirtmek isterim. Sizi bu yuzden kutlarım. Benim sorum şu olucak: eski oyunları bulabileceğimiz bir yer (Internet'te) veya bir şirket var mı? Mesela benim aradığım *Capitalism Plus* diye bir oyun. Yardımınız için şimdiden teşekkürler.

— **Mustafa Sahan**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Mustafa,
Eski oyunlardan kastın DOS ve ilk Windows oyunları ise bunları download edebileceğin sitelerden iki tanesini aşağıda veriyoruz.
http://www.apogee1.com/downloads.html
http://nostalgia.dosgamesarchive.com/
Daha yeni CD oyunlarını bulmak ise biraz şansa bağlı. Bu oyunlar zamanında ülkemize orijinal getirilmiş olsalardı ithalatçı firmalarla bağlantıya geçilebilir ve bir şekilde bulunabilirdi. Ama Internet üzerinden sipariş vermek istersen **www.cdaccess.com** ***adresinde*** **Capitalism Plus** ***'da dahil olmak üzere birçok oyunu bulabilirsin.***

AOE II Senaryosu

Derginizi ilgiyle takip ediyorum. Ama 5-6 ay önce çıkmış oyunları incelemeniz biraz garibime gidiyor. Her neyse hemen sorularıma geçmek istiyorum.
1- *AOE II*'de yeni yaptığım bir senaryoyu arkadaşımla multiplayer oynamak istiyorum. Bu senaryonun onda da olması gerekiyor mu?
2- *Fifa* için *Fifa XX.net* (XX=yıl) diye site var. *AOE II, Half-Life* ve *TOCA 2* için de sırf bu oyunlara özel siteler var mı?
3- Geçen aylarda verdiğiniz *AOE II* stratejileri çok işime yaradı.Bizim de size gönderebileceğimiz stratejiler için web sitenizde yer açmanız mümkün mü?
4- Derginizin araba oyunları incelemesi berbat. Örnek vermek gerekirse, geçen aylarda verdiğiniz *TOCA 2* incelemesinde oyuna %83 vermişsiniz. Ve de dezavantaj olarak kötü sürüş demişsiniz. Bence bu kötü sürüş editörlerinizin kötü sürüşü. *TOCA 1*'de de bu aynı idi. Tam tersine sürüş özelliği çok gerçekçi yapılmış. Editörleriniz süremiyorsa bu oyunun suçu mu?
Her neyse fazla konuştum, başınızı da şişirdim.

— **Fatih Tolga**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Fatih,
1. Aynı senaryonun arkadaşında da bulunması gerekiyor. Böylece aynı yerde multiplayer oynamanız mümkün olacaktır. Bu durum sadece **Age of Empires 2** ***için değil bilgisayar oyunlarının tümünde geçerlilik taşıyor.***
2. Günümüzde birçok film, sanatçı ve müzisyen için web siteleri olduğu gibi, bilgisayar oyunları için de bolca hayran sitesi bulunuyor. Bu siteler sevdiğiniz oyun hakkında bilgilenmek için önemli bir kaynak oluşturmakta. Herhangi bir arama motorunu kullanıp sayfalarını görmek istediğin oyunu yazdığında karşına birçok site ve adres çıkacaktır. Bunların üzerlerine tıklayıp o sitelere rahatlıkla ulaşabilirsin.
3. Önerin için teşekkürler. Web sayfamızın açılışıyla birlikte bu konu üzerinde de çalışmalarımız olacak. Sizlerle aramızdaki iletişim arttıkça sorularınıza ve sorunlarınıza çözüm bulmak daha da kolaylaşacak.
4. **TOCA 1** ***'e editörün seçimi,*** **TOCA 2** ***'ye de %83 puan vermiştik. Diğer oyun incelemelerimize bakacak olursan aslında verdiğimiz puanların yüksek sayılabileceğini göreceksin. İncelemeler genel olarak dergimizin ortak görüşü olma özelliği taşıyor. Editörlerimiz oyunlar hakkındaki kendi düşüncelerini köşelerinde ifade etme fırsatı buluyorlar.***

Abonelik

Selam *PC Gamer*,
Ben derginize abone olmak istiyorum ve şunu bilmek istiyorum: Acaba dergi postа kutuma ayın kaçında gelir? Ben Ankara'da oturuyorum. Buraya piyasaya çıkmadan mı, aynı anda mı yoksa birkaç gün gecikme ile mi gelir?
Bir de küçük soru: *Half-Life* modlarından *USS Darkstar* ve *They Hunger* dışında verdiniz mi? Bundan sonra verecek misiniz (en azından *They Hunger*'da to be continued yazmıştı)?
Not: Oyun patch'lerini vermeniz harika bir şey, umarım devam eder.
Teşekkürler.

— **Kemal Ünal**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Kemal,
Dergimiz abonelerimize her ayın ilk haftası içinde (daha doğrusu derginin piyasaya çıktığı zamanla eşzamanlı olarak) ulaşmaktadır.
Half-Life ***modlarından şimdiye kadar sadece*** **USS Darkstar** ***ve*** **They Hunger** ***'ı verdik. Neil Manke'nin hazırladığı*** **They Hunger** ***'ın devamının yapılmasını biz de sabırsızlıkla bekliyoruz. Hazırlandığında They Hunger'ın devamını vermeyi amaçlıyoruz. Ayrıca yukarıdakilere ek olarak 8 tane daha*** **Half-Life** ***modunu bu ayki CD'mizde bulabilirsin.***



TOCA 2 simülasyon ve arcade'i iyi harmanlayan ender oyunlardan biriydi.

Resident Evil

Sevgili *PC Gamer* Çalışanları,
Lafı uzatmadan hemen sorularıma geçiyorum.
1. Bana lütfen *Resident Evil 1*'in Türkçe tam çözümünü veya hilelerini verebilir misiniz?
2. Sitenizin Türkçe'si yok mu?
3. Korku veya adventure (ya da karışık) oyunları çok seviyorum. Bana birkaç güzel oyun önerir misiniz?
4. Bleem adında bir program var. Nasıl kullanılıyor?
Söyleyeceklerim şimdilik bu kadar.
Unutmadan sizi takdir ediyorum.

— **Bulut Kaya**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Bulut,
1. Resident Evil 1'in Türkçe tam çözümü elimizde yok. Ancak oyunla ilgili bazı ipuçları vermeye çalışalım:
-Laboratuardaki bilgisayara girmek için sırayla John, Ada ve Mole yazman yeterli olacaktır.
-Plant 42'yi bıçakla da öldürebilirsin. Bunun için yaklaşık bir düzine vuruş yapmalısın. Böylece cephaneni muhafaza etmiş olursun.
Jill ile oynarken Kenneth'in üstünde duran zombiyi öldürmene gerek yok. Bunun yerine yemek odasına gidip Barry ile konuşmalısın. Zombi kapıya gelince Barry onu öldürecektir.
2. Türkçe sitemiz yakın zamanda açılacak. Bunun için çalışmalarımızı son hızla sürdürmekteyiz.
3. Dracula Resurrection çok fazla korku öğesi içermemekle birlikte şu günlerde tercih edilebilir. Bu arada Isabelle bağımlılık yaratan ilginç tarzıyla oldukça etkileyici. Adventure editörümüz Güven Çatak'a sorduğumuzda ise kendisi sabırsızlıkla Alone in the Dark 4'ü beklediğini söylüyor.
4. Bleem, PlayStation oyunlarının PC'de oynanabilmesi için geliştirilmiş bir program. www.bleem.com adresinden oyunun demo versiyonu kolayca indirilebiliyor.

PC Yorgunluğu

Sevgiler *PC Gamer* çalışanları,
Türkiye'de böylesi bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum. Bu aynı zamanda diğer bazı dergilerin de sizin yolunuzdan ilerlemesine yaradı. Bu aslında bence kötü bir şey değil aksine memleketimizde bulunan *PC Gamer*'cılara kaliteli ve geniş içerikli bir dergi oluşturmak için bir bakıma bir rekabet gibi ve bu bence hiç de kötü değil ve de bu rekabette bir adım öndesiniz.
Size bazı sorularım ve isteklerim olacak:
1. Ben acayip bir şekilde oyun manyağıyım ve Internet'ten daha çok Multiplayer oyun oynamak için faydalanıyorum. Demek istediğim Net üzerinden *Wheel of Time, King Pin* gibi oyunları oynamak için server bulmama yardımcı olacak program var mı?
2. Geçen ay vermiş olduğunuz *They Hunger* gerçekten muhteşem. Aynı şekilde *USS Darkstar*'da muhteşemdi hakkını yememek lazım. Bizlere her zaman böyle modlar vermeye devam edin. *Rogue Spear* modu verseniz fena olmaz hani.
3. Aramızdan benim gibi bir çok kişinin severek yazılarını okuduğu 2 yazar (Tuğbek ve Serpil) ayrıldı. Daha önce de benim en sevdiğim yazar Kaan ayrıldı. Buna üzüldüm ama şimdiki yazar arkadaş (arkadaş dememde sakınca yoktur umarım) Ahmet, Kaan'ın yerini gayet iyi dolduruyor. Bu arada Ahmet *Quake III Arena*'da iyiymiş, hatta süpermiş. İsterse bir ölüm maçı yapalım.
4. *Roller Coaster Tycoon 2, Half-Life 2, Monkey Island 4, Gabriel Knight 4* ne zamana çıkar (belki de çıkmaz)?
5-Bu kadar bilgisayar oyunu oynuyoruz o kadar saat. Peki vücumuza zararı olmuyor mu?
Sorularım bu kadar Türkiye'nin en iyi ve süper dergisi çalışanlarına
Saygılarımla

— **Doğan Karadayı**, *e-mail yoluyla*

Sevgili Doğan,
Okuyucularımızn ükemizde oyun dergiciliği alanında çizgiyi yükselttiğimizi söylemesine seviniyoruz. Ancak bunun daha çok çalışmamızı gerektirdiğinin de bilincindeyiz.
1. www.mplayer.com adresinde Net üzerinden oynanabilecek birçok oyun bulunuyor ve bunların içinde King Pin'de yer alıyor. Yapılması gereken site üzerinden bir program download etmek ve kayıt olmak. Ancak bu tip platformlarda oyun oynayabilmek için elindeki oyunların orijinal olması gerektiğini unutmamalısın. Buna ek olarak Internet bağlantı hızının tatminkar olması önemli.
2. Elimizden geldiğince en güzel modları sizlere vermeye çalışıyoruz. Bundan sonra da aynı çabalarımız devam edecek emin olabilirsin.
3. Yeni arkadaşlarımız (artık eski sayılırlar), eskilerini hiç aratmıyorlar açıkçası. Ahmet'te bu arkadaşlarımızdan biri. Bu arada Quake III Arena'da birçok arkadaşımızın Ahmet'e yetiştiğini söyleyebiliriz. Birçoğumuz kendisiyle başedebiliyor artık.
4. Açıkçası Roller Coaster Tycoon 2, Half-Life 2, Monkey Island 4 ve Gabriel Knight 4 için şu an tarih vermemiz mümkün değil. Senin de belirttiğin gibi bu oyunların yapılıp yapılmayacağı konusunda bile birşey söylemek çok erken.
5. Saatlerce monitörün başından kalkmadan bilgisayar oyunu oynamanın öncelikle gözlerimize zararı var. Onun dışında klavye ve mouse kullanmaktan dolayı bilek eklemleri de yoruluyor. Bunun zararı da yıllar geçtikçe ortaya çıkabilir. Günümüz insanı gerek iş gerek eğlence amaçlı olarak saatlerce bilgisayarın başında oturuyor. Belli periyotlarda kısa molalar vermek belki de en sağlıklısı olacaktır. Böylece vücudumuzun yorulan bölgelerini dinlendirmiş oluruz.


Dracula Resurrection'ın grafikleri görülmeye değer.


Dostu düşmandan ayırmanın tek yolu beklemek.

Bandrol Sorunu

Artık üstünde Kültür Bakanlığı'nın bandrolü olan CD'leri satılmaya başlandı. Açıklar mısınız? (Ayrıca bu aldığım bandrollü CD'lerden hiçbirinde sorun çıkmıyor...)

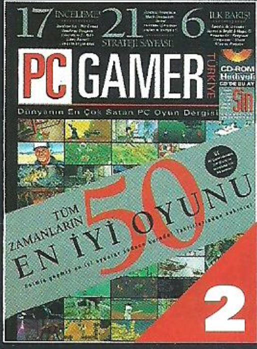
—Mehmet Eril Akis, *e-mail yoluyla*

Sevgili Mehmet,
CD kopyalamanın bir suç olduğu biliniyor. Kültür Bakanlığı'nın resmi bandrollerini kullanmak ise daha da büyük bir suç. Bu bandrollerin nasıl elde edildiğini tam olarak biz de bilmiyoruz ama bir şekilde bir yerlerden bulunmuş. Normal şartlarda bir orijinal oyunun o kadar ucuza satılması zaten çok zor. Sonuç olarak üzerinde bandrol bulunan CD'ler de kopya. Sorun çıkmaması ise sadece bir şans. Ancak tabii ki buna bir çözüm bulunması gerekiyor.

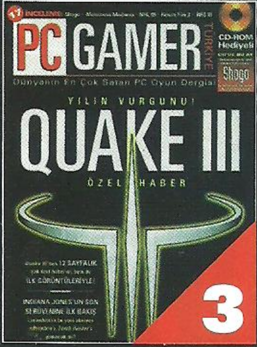
PCG

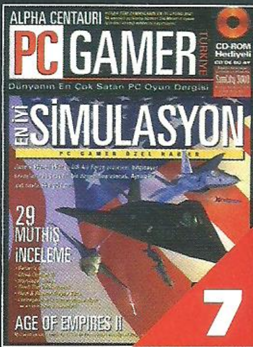
Okuyucumuz Kerem Kurt'tan günümüz beddualari!

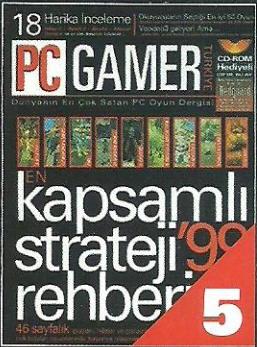
1. Net'ten 50 MB'lık bir dosya indirirken, bitmesine iki dakika kala elektrikler kesile de mosmor ol inşallah!
2. Chat yaparken kapı zilin çala!
3. Mouse'unu kedi yesin!
4. İçtiğin çay klavyeye dökülsün!
5. Arama motorlarına giremeyesin!
6. Hit'in düşsün, liste sonu ol!
7. Posta kutuna iki ay mail gelmesin!
8. Üç vakte kadar bağlantın kopsun inşallah!
9. Windows'un çöksün, ICQ'un kopsun da ele güne muhtaç ol innnnşallah!
10. Kafana hard diskler kadar taş düşsün!
11. Kodlarını yanlış yazasın da web sayfası yapamayasın ya Rabbim!
12. Askerliğini uzun dönem yapasın da, 18 ay Net'e bağlanamayasın!
13. İki senedir yazmaya çalıştığın 500 sayfalık roman dosyana virüs girsin de edebi hayatın bitsin!

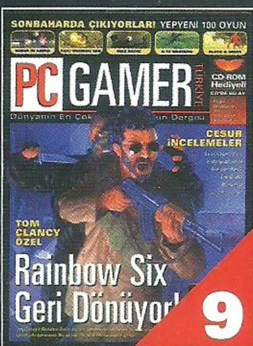


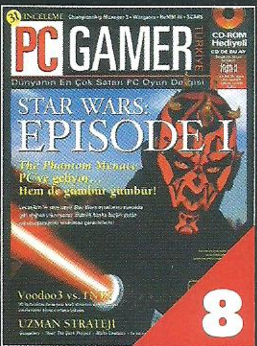


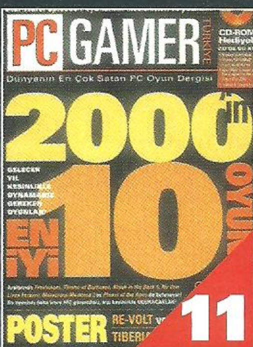


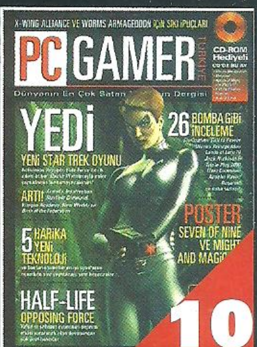












Eksik sayılarınızı işaretleyin, adresinize gönderelim

PC GAMER TÜRKİYE

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

2.500.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan...TL. alınız

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT: □□/□□

Banka hesabınıza...TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260
Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85



Reklam & Ürün İndeksi

FİRMA	ÜRÜN	SAYFA	TELEFON
REKLAM			
Acer	Acer-Notebook	23	(0216) 317 96 50
Aral	Uefa-Euro 2000	A.K	(0212) 659 26 73
Aral	Need for Speed 2000	77	(0212) 659 26 73
Alas Online	Hemen Ara - Bedava	13	(0212) 293 80 55
Crazy	Streetwear	47	(0212) 292 97 51
Creative	Nomad	121,123	(0212) 216 45 68
Çizgi Elekt.	Ge-Force 256	29	(0216) 211 30 57
Eczacıbaşı	Egos Jöle	25	(0216) 284 47 84
Eksen Bilgisayar	OEM-Sistem Fiyatları	20,21	(0216) 418 94 55
Escortnet	Internet Kampanyası	4,5	(0212) 213 39 00
GamerWare	PC Oyunları	62,63,64,65	(0212) 233 10 50
Multimedya	Online Alışveriş	14,15,83,85,87,89, 91,93,95,97,99,101 103,105,107	(0212) 216 45 65
Medya Bilg.	Sistem Fiyatları	30,31	(0216) 414 13 22
Microsoft	Sidewinder Gamepad	Ö.K.İ, 1	(0212) 258 59 58
Milliyet	İş Yaşamı "Bir Parçanız Bizde"	A.K.İ	(0212) 505 67 11
Odyssey Ent.	Tonic Trouble	16	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	FWM 2000	44	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	Suzuki	49	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	Arcatera	55	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	Shadow Company	56	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	Theocracy	59	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	Oyun Programcısı	66	(0212) 233 10 50
Odyssey Ent.	Bir Dakika	132	(0212) 233 10 50
Philips	Flat Panel Monitor	27	(0212) 217 29 24
Duyuru	Pozitif Düşünüyoruz	117	(0216) 219 19 40
Probil	webokul.com	9	(0212) 325 42 04
Scholler	Scholler "Çok Kapak Çok Şans"	11	(0212) 276 36 60
Seta	CD çoğaltım	127	(0216) 464 43 76
Trunet	Internet Kampanyası	61	(0212) 327 79 77
Turcom	Winfast GeForce 2 GTS	39	(0216) 330 57 83
YokYok	Online Alışveriş	147	(0212) 219 19 40
İNCELEME			
Karma	ATI Rage Fury MAXX	122	(0212) 239 32 00
Karma	ATI Xpert 2000	126	(0212) 239 32 00
Karma	Elsa Erazor X2	120	(0212) 239 32 00
Koyuncu	Afreey DD-4010E	130	(0212) 213 40 90
Multimedya	Creative DVD Encore 8X	124	(0212) 216 45 68
Multimedya	Creative FPS 1000 Millennium	129	(0212) 216 45 68
Multimedya	Pioneer DVD A04SZ	130	(0212) 216 45 68
Ufotek	Altec Lansing ACS56	125	(0212) 274 56 60
Ufotek	Guillemot 3D Prophet GeForce 256	126	(0212) 274 56 60
Ufotek	Guillemot Maxi Sound Fortissimo	128	(0212) 274 56 60
Ufotek	Samsung SyncMaster 900IFT	128	(0212) 274 56 60
Vega	Kenwood 72X True-X	129	(0212) 347 01 47

GELECEK SAYI

21. sayımız 29 Mayıs'ta Bayinizde... Kaçırmayın

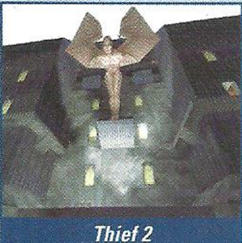
Havalar ısınıyor, kazakların yerini T-shirt'ler alırken, deniz kokusu da duymaya başladık. Tüm bu güzelliklerle buluşacağınız Haziran ayında hepsinden daha önemlisi çok özel bir *PC Gamer* sizi bekliyor. En çok oyun oynama fırsatı bulacağınız günlerde dopdolu ve sımsıcak bir sayı ile 21. kez sizinle olacağız.

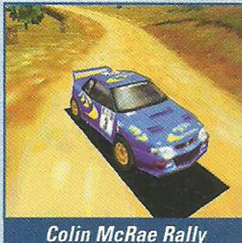
ULTIMA ONLINE 2

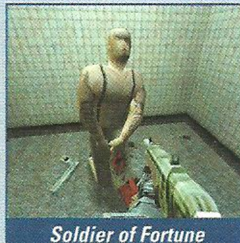
Ultima Online 2'ye çok özel ilk bakış, Haziran sayımızın bombası. Online RGP türünde bir devrim sayılan *Ultima*'nın 2.si hakkındaki son gelişmeleri öğrenmek için Origin'in kapalı kapılar ardındaki geliştirme merkezini ziyaret ettik. Bu çok özel ön incelemeyi kaçırmak istemeyeceksiniz.

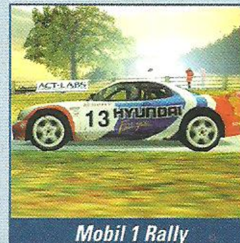


ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:


Thief 2


Colin McRae Rally


Soldier of Fortune



Mobil 1 Rally

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

MAYIS 2000

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Gülser Şimşek

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Burak Akmenek
Editör • Ümit Öncel
Editör • Timur Erbil
Editör • Ersin Erenözlü
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu

GRAFİK TASARIM
Mithat Balkaya • Oğuz Taşdan

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Cüneyt Halu • Mehmet Günal
Mert Güner • Ahmet Bakioğlu
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya
Sibel S. Eroğlu • Uğur Uludağ

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Ali Özbay

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik / 0212.260 41 68

BASKI / CİLT
Me-Pa A.Ş. / 0212.270 63 64

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Bir parçanız bizde...



GÜZEL SANATLAR / SAATCHI & SAATCHI

Türkiye'nin en zengin, en renkli kariyer seçenekleri... Geleceğinizi yönlendirecek iş olanakları... İş dünyasından haberler, köşe yazıları, sektördeki gelişmeler, eğitim seminerleri ve duyurular, her pazar Türkiye'nin iş yaşamı gazetesi Milliyet İş Yaşamı'nda.

Milliyet
İş Yaşamı